



МЕГАПОСТЕРЫ

• EVIL DEAD
• COMBAT

12

ДЕКАБРЬ
99 2005



ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ



DVD
№ 1 В МИРЕ



240
СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА: F.E.A.R.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

В РАЗРАБОТКЕ

DREAMFALL

THE LONGEST
JOURNEY

CAESAR IV

ВЕРДИКТ

QUAKE IV

FIFA 06

SERIOUS SAM 2

BLACK & WHITE 2

AGE OF EMPIRES III

CIVILIZATION IV

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

+16
В НОМЕРЕ
СТРАНИЦ



НА DVD

UT2004 – ARCHASIS
МЕЧИ И МАГИЯ В МИРЕ
UNREAL TOURNAMENT

DOOM 3
LAST MAN STANDING 2
НОВАЯ ЖИЗНЬ
МУЛЬТИПЛЕЕРА

C&C: GENERALS
STAR WARS IMPERIAL ASSAULT
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
ПО-ГЕНЕРАЛЬСКИ



ЖУРНАЛ С DVD

ВИДЕОМАНИЯ
• СТРАТЕГИЯ PARAWORLD
• BATTLEFIELD 2 – MODERN COMBAT
• **ИГРОСТРОЙ**
• СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ
ДЛЯ BATTLEFIELD 2
• **ИГРА В ОНЛАЙНЕ**
• THE MATRIX ONLINE
• **ИГРОМАНИЯ: SPECIAL**
• ИГРЫ: КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ
• КАК СТАНОВЯТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМИ?

**РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**
• BATTLE OF THE BULGE:
1944 – АРДЕННЫ
• BLOODRAYNE 2 • EARTH 2160
• THE WHITE CHAMBER
• КАРИБСКИЙ КРИЗИС.
ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД
• НОЧНОЙ ДОЗОР
• ОХОТНИКИ ЗА
АНТИКВАРИАТОМ

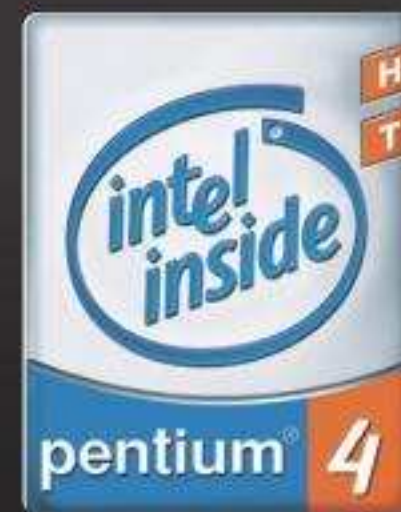
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:
ВИДЕОКАРТЫ ВАШЕЙ
МЕЧТЫ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:
ПРОГРАММЫ ДЛЯ
БОРЬБЫ СО СПАМОМ

СВЫШЕ
8ГБ
НА ДВУХСЛОЙНОМ
DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Откройте для своей семьи новые способы обучения, общения и развлечений - приобретите персональный компьютер **ФРОНТ™** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



ТЕХНОЛОГИИ ПОБЕДЫ

ФРОНТ
www.frontpc.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



ОТКРОЙ СЕБЯ

СТАНЬ **ЛИЦОМ** РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
USN COMPUTERS

USN
COMPUTERS

Ты покупаешь компьютер серии **USN EXTREME**,
на базе процессора AMD Athlon™ 64
Ты принимаешь участие в кастинге
Ты становишься лицом рекламной кампании

Подробности на WEB: FACE.USN.RU
(095)775-8202

Информационный
партнер: **ИМАНУИЯ**

КОМПЬЮТЕРЫ СЕРИИ
USN EXTREME



На базе процессора AMD Athlon™ 64

МЕХАНОИДЫ ВОЙНЫ КАРНОВ

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Мобайл центр»: ТЦ «Метрополис», ул. Милуто-Маски д. 37; ТЦ «Метрополис», Рязанский пр-т 28; ТЦ «Космос», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденный», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулин дарт», пав. 62-156, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семинский», пав. Д-63, Семеновская площадь д. 1; ул. Щербинка, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 13а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3; м. Марьина ТК, пав. №19; ул. Люблинская, 4а; Береговая пр. 8/1; ул. М. Вирская, вл. 17; Орловская 24/а; Б. Орловская 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Орловская 5; Бол. Земляной вал, Дом играния; Русская ул. 27 дом 10 в Сокольники; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3-5 кор. 1; Ленинский проспект д. 82/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-т 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Ивана Франко 38 кор. 1; Воскресенское шоссе д. 54; Полкина д. 28; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект 15; Марксистский д. 3 (мет. Планета); Новая Красносельская, 45 к-41; Архипова 19; Земляной Вал д.2/50; Сол. Бульвар ул. Старооскольская д. 16; Селивановская наб. 22/24; Волжский проспект 87; Зеленоград Поляковский пр-т корп. 1106 Б; Королевское шоссе д.20 стр.1; Нагорный бульвар д.4 к.1; Архипова д.4; Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Масляная ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10	Астрахань ул. Садовая, 51; ул. Советская, 36; ул. Улицы, 3; ул. Урицкого, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11 Вильнюс ул. Аляксандра, 10 «AKCOTE» к Ю» Владивосток ул. Жигиря, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Даринская, 10; ул. Даринская, 11; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Вологда ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Колышайкина «Лаборатория Развлечений»; Остроговское кольцо «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Колесов, 33 «Компакт» Губкин ул. Даринского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 35; ул. Моисеева, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Моисеева, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Ирская Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Радзислав 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юнис» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 34; ул. Авиационная, 1 «Матрица»; ул. Чкалова, 1	Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РемБитТехника»; Ленина 15, «Эксперт»; Фурка 8, «ВМД»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киселева 2, «СД-Нью»; Урицкого 13, «Синус»; Партизанская 1, ТД «Майор»; Даринского 26, «Мобайл»; Урицкого 1, «Деловой мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Луначарского, 22 «а»-102 Киров ул. Моисеева, 11 «Орбис»; ул. К. Маркса, 129; ул. Моисеева, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Омега» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и сервис» Кострома Красные ряды, магазин «М»; ул. Советская 130 Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Полкан» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогноз» Луганский, Приморский край 4 м-н, «Ариос» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Янгского, 57 Минск пр. Октябрь, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1	Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 28 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Воротынецкая, 7/8, м-н «Оптимизм»; ул. Фрунзенская, 10 отряд «Компьютер плюс»; ул. Моисеева, д.5, Салон «Бог для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа Сибирь» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 23-4 Одесса ул. Ленина, 32 ул. Рихтерская, 10 «Атмос» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Арктика»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Арктика» Омск ул. Красный Пуль, 9; Торговый город, 3 район, 23 место ул. Колышайкина, 12 Паркентский рынок; Павловский Центр; Кирова, 12 Орел Корова, 1 Оренко ул. Краснознаменная, 64; Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Ирландия»; ул. Ленина, 54, Магазин «История»; ул. Луначарского, 58; ул. Улицы, 13, ТД «Владимир» ул. Боржиская, 13, универсам «79» Псков ул. Яна Фабричного, 10	Пушкино, МО Московским проспектом 5 Рига ул. Дарвинская, 14, оф. 502 «АНО»; ул. Бривибас 39, ул. «ВЗР», SA «ВЗР»; ул. Кр. Барона 25, SA «ВЗР»; ул. Кр. Валдемарс, 73; ул. Москва 357, ул. «DOLE», SA «ВЗР» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эксперт»; ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС» Самара Московское шоссе, 28, магазин «Деловой мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Старо-Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старо-Загорский», секция В; ул. Старо-Загора, 141, ТЦ «Эксперт»; ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»; ул. Мичуринская, 15, ТЦ «Аэропорт», 2 этаж, секция 5; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбис»; пр. Юных Пioneров, 146, магазин «Матрица»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юнис», секция 333; ул. Улицы, 18, ТЦ «Эксперт», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 48; ул. Советская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сервис» Северодвинск ул. Пискарева, 11 ТЦ «Дружба» Северорусский ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Софийская, д.11 Неский пр-т, 28, «СГБ Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Мир книги»; Канонерский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «СКИД»; Самая пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Ленинградский пр., 12; ул. Голубинская, д.13 «Дисконт»; ул. Мурата д.8 «КЕЙ»; ул. Пушkinsкая, 12, пл. А. пав. 4-Н, «Пай-Продукты»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. 6-на, 68	Волгоград 13 Новый проспект, 35 Старый Оскол мкр. Королева, 28а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б, «Детер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Рабочей, 60, книжный магазин «Матрица»; Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Валентин» Томск ул. Иркуцкий тракт д. 85/1; ул. Красноармейская 135; ул. Янгеева, 6; ул. Иркуцкий тракт д. 118/1 Тюмень ул. Рабочей, 62; Чернышевский тракт, д.23, ТЦ «Эксперт», 2-й этаж Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Ласковская, 48, ТСК «Октябрьский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Юнис»; пр. Октябрь, 137; ул. Трактовая, д. 2/9, ТЦ «Парус», 2-й этаж Челябинск ул. Российская, 281 Череповец ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна» Чусовый ул. Чайковского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Ойууненидьэ, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolgo.ru
---	--	---	--	--	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый спорт: ТЦ «Чернышев», пав. 15-38 и 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бирючий», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулин дарт», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Милуто-Маски, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр» Бульвар Дм. Давыдова, 8.
Ашан: Перекресток МКАД с Осташковским шоссе, Перекресток МКАД с Каширским шоссе
М-Видео: Селезневский б-р 13 стр. 1, Дикбресте ул. 12, 25-й км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шаховское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-т Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д.11, Чотарский б-р д.3, корп. 2, Марьинская д.6/8 с.1, Степановский пер. д.13/15, Люблинская д.169, Никольская д.6/1, Бол. Чернышевский д.1, Ижмашинский вил д.3, Полкина д.3
Партис: Волгоградский пр-т д.1, Калужская пл. д.1, Прохоровский Вал д.7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д.45, пр-т Мира д.118А, Бржневская д.12, Селезня д.1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д.75/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пр.2/5, Дзержинская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варыжское шоссе 2, Улицы 1 А, Нарядного отечествен ул. 22/2
Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №1», ул. 13-ая Парковая д.27/4
Формоза: Представительский переулок д.2, Орловский д.7 А, Генерала Байкова д.4, Шиболова д.61/21, Профсоюзная, д.36, корп.1, Аниматорная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-т Буденного 53 ТД Буденковский И-5, Куровская ул., д.15, ТЦ «Электронный рай», пав.112х, Театральная 25/9
ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ПМ, Красная пл., 3, Вязники, ул. Вязниковская д.20 А, Демидов, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбица, Хвостинский б-р, 7/11, Котляев, Мичуринский пр-т, 44, Малют, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Дарин), Ижмашин, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рахматов, Каширское шоссе, 61, стр.2, Рахматов, Шереметьевская ул., 60 А, Рахматов, Новокосинская б-р, д.41, с.4, Рахматов, Митинская ул., 53, Рахматов, Комсомольская пл., 6, Рахматов, Янгеевская ул., 19, Рахматов, Часовая ул., 13, Таганка, Вероника Радзиславская ул., 22, Таганкинский, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, ст. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайская ул., 6, Крокус-Стрелит, 66 км МКАД, Черемушкин, Нахимовский пр-т, 33/2, ОМ - Кадрат, Диск, Ленинский д.11, Столица Ключевая, АВ Таганка, Мир Пенза,



ASUS P505 - Мобильность у вас в руке

Дружелюбный интерфейс и удобное управление.

Специальное меню ASUS и джойстик обеспечивают удобный доступ к различным меню, поддержка рукописных MMS открывает широкие возможности общения, а двухпроцессорная архитектура позволяет повысить производительность. Где бы вы ни находились, что бы ни делали - это по-настоящему мобильное многофункциональное решение для работы и отдыха.



джойстик



поддержка рукописных MMS

Мобильность у Вас в Руке
P505
Smart PDA Phone



Горячая линия ASUS: (095) 23-11-999

PortaLux
Мобильная электроника оптом

Официальный дистрибьютер в России
www.portalux.ru | (095) 737-56-99

DiFO
RRC Group

Официальный дистрибьютер в России
www.rrc.ru | (095) 956-17-17

Цифровой Центр ИОН: www.i-on.ru, (095)5-444-333; **Белый Ветер:** www.whitewind.ru, (095)730-30-30;

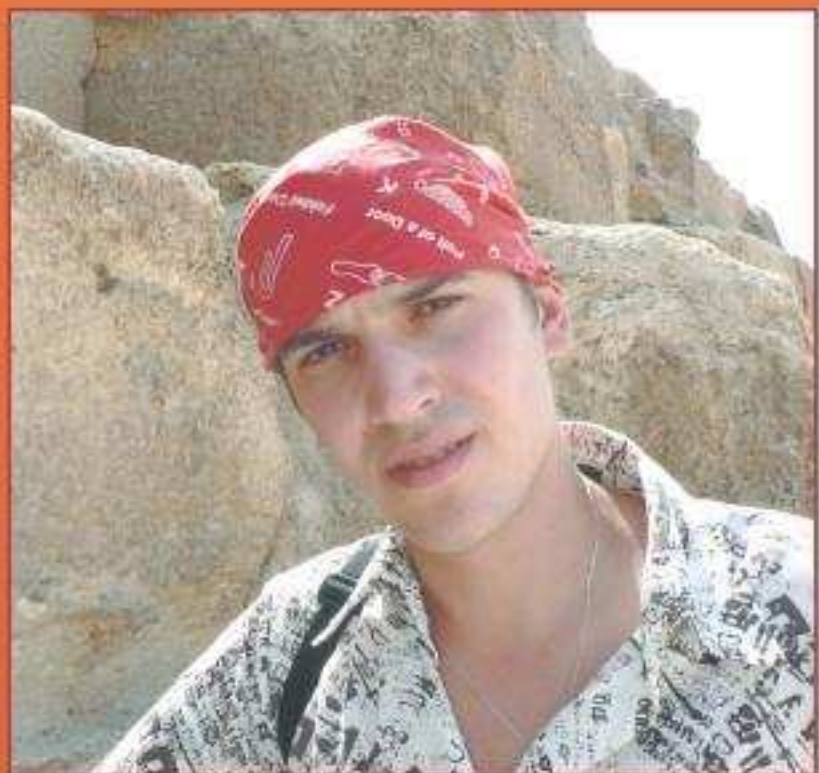
Связной: www.svyaznoy.ru, (095)500-03-33; **Oldi:** www.oldi.ru, (095)105-07-00;

СтартМастер: www.startmaster.ru, (095)967-15-15; **Вобис:** www.vobis.ru, (095)796-92-08;

ТВЦ Горбушка: www.intime.ru, (095)730-00-06 доб 420, 212, 329;

Макцентр: www.maccentre.ru, (095)737-33-66; **Полярис:** www.polaris.ru (095)970-19-30;

Компьютерный Центр Кей: www.key.ru, (812)074; **Хай Тек:** www.xitech.ru, (095)721-90-62



Привет!

Все-таки народная мудрость, друзья, — большая и великая сила. Вот существует, скажем, в народе присловье, которое обычно отвечает на все главные вопросы существования: «бардака везде хватает». И действительно ведь — такого бардака, как в индустрии электронных развлечений, нужно еще искать. Вот вы, например, знаете о том, что до конечного потребителя доходит только одна из трех запущенных в производство игр? Двое других умирают по дороге к прилавкам по тысячам разных причин, главная среди которых — в один прекрасный момент у разработчиков вдруг заканчиваются деньги.

Знаете ли вы, что в мире существуют тысячи художников, программистов и дизайнеров, в чьих резюме значатся десятки проектов, ни один из которых так и не вышел в свет? Что большая часть работы над игрой делается всего за несколько месяцев до релиза? Что, наконец, в девяноста случаях из ста финальная версия продукта абсолютно не похожа на то, что разработчики задумывали сделать с самого начала?

Собственно, теперь у вас есть шанс узнать всю правду о том, как выглядит процесс разработки игр «изнутри». На стр. 180 сотрудник одной немелкой западной игровой студии (чье имя мы, по понятным причинам, не можем назвать) делится всеми, прямо скажем, не самыми приятными подробностями по этому поводу в материале под названием «Ship it!».

Теперь о событиях прошедшего месяца. За последние тридцать дней индустрию, что называется, прорвало. На прилавках появилось как минимум десять игр, достойных звания «хитовых», причем три из них, помимо званий, получили от нас и высший знак качества — медаль (хотя какой там — настоящий орден!) «Выбор редакции».

В этом номере высочайшее одобрение редакции, во-первых, получает... да-да, долгожданный F.E.A.R. И пусть эта игра не оправда-

ла наших самых смелых ожиданий, но она все равно остается самым динамичным, самым красивым, да и попросту самым лучшим экшеном, который только выходил в этом году. Подробности — на стр. 66.

Во-вторых, неожиданно великолепной оказалась вторая часть культового «симулятора бога» за авторством Питера «Дяди Пети» Молине. По сути, Black & White 2 — это очень серьезная и невероятно продуктивная работа над всеми ошибками первой части. Хотя, казалось бы, ничего относительно нового — но при этом играть стало заметно интереснее. В общем, ответ на вопрос, как такое получилось, а также всю правду о том, действительно ли трудно быть богом, вы узнаете на стр. 80.

В-третьих, еще один высший знак отличия от «Игромании» получает продолжение самой, наверное, заслуженной стратегии во вселенной — Civilization IV. И хотя, по большому счету, геймплей «Цивилизации» за последние пятнадцать лет существенно не изменился, в этой игре по-прежнему есть что-то такое, что заставляет, не отрываясь от компьютера, проводить за ней многие дни, недели и месяцы. Более подробно об этом «чем-то таком» — на стр. 86.

Впрочем, не думайте, что на этих трех проектах сезонный игропад благополучно иссяк. Как бы не так! В подотчетном месяце также появились на свет (загибайте пальцы): Quake 4 (стр. 70), Serious Sam 2 (стр. 72), Age of Empires III (стр. 84)... Уже неплохой список, а? Все это, конечно, продукт далеко не уникальный, а вторые, третьи и даже, как видите, четвертые части некогда популярных игр — но это ни в коем случае не умаляет их очевидных достоинств. Поэтому — читайте, смотрите и играйте, благо в этом месяце действительно есть из чего выбрать.

Ну и напоследок — о важном. В этом месяце, как вы уже, наверное, заметили, объем «Игромании» увеличился ровно на шестнадцать страниц. Что такое эти шестнадцать страниц? Это еще больше игр, еще больше железа, софта, специальных репортажей, да и всего остального. Мы, как видите, растем и, со своей стороны, обещаем, что в будущем этот рост только продолжится, причем не только в количественную, но и (что гораздо важнее!) в качественную сторону.

Не далее как в прошлом номере уже говорилось, что на нашей обложке есть надпись «Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России». Так вот, друзья, каждый месяц мы прикладываем максимум от максимума человеческих усилий для того, чтобы «Игромания» была не только «крупнейшим», но еще и «лучшим».

Так что — оставайтесь с нами!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев,
Игорь Варнавский, Андрей Александров,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Марина Грыньиха, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИЯ»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (095) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

**Журналу всегда требуются
талантливые авторы.**

**Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.**

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 181,650.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«Пресса России»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD



Товар сертифицирован

www.sonyericsson.ru

МУЗЫКА ТВОЕЙ ЖИЗНИ

ТЕЛЕФОН **W550i WALKMAN™**

СО ВСТРОЕННЫМИ СТЕРЕОДИНАМИКАМИ

Доверь музыку своей жизни новому мобильному телефону Sony Ericsson W550i Walkman™. Ты можешь загрузить в него до 120 треков с компьютера или с компакт-дисков и слушать свою музыку... и не только в наушниках! Sony Ericsson W550i Walkman™ оснащен двумя динамиками и функцией MegaBass™, которые обеспечат тебе звук превосходного качества! Также в Sony Ericsson W550i Walkman™ есть встроенная 1,3-мегапиксельная камера, чтобы делать классные снимки, и FM-приемник, чтобы музыки было еще больше!

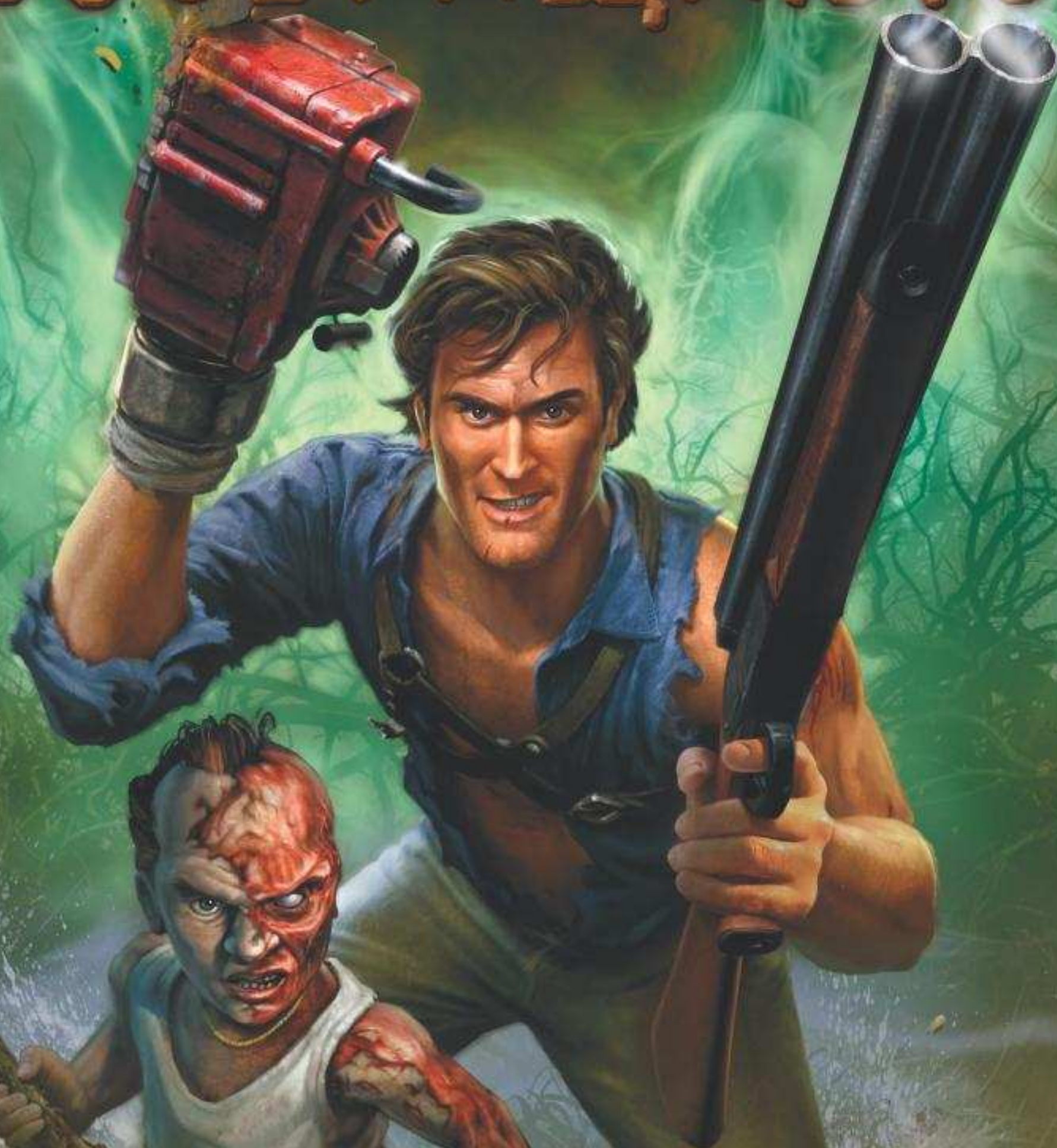


Sony Ericsson

Логотип и торговый знак Walkman™ и MegaBass™ являются зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation.



ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОМЫСЛЬНЫЙ МЕТР С КЕРКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВЧНЫЙ
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME

www.evildeadregeneration.com



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ



crankypants
games
A THQ COMPANY

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. /k/a Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Мы делаем лучшее доступным!



Торговая компания **неоторг** приглашает Вас посетить сеть компьютерных магазинов. Комфортабельные торговые залы, широкий ассортимент и профессиональная работа менеджеров превратят процесс выбора и покупки в удовольствие. Уважительное обслуживание и качественный сервис с каждым днем привлекают все большее количество клиентов в нашу сеть. Собственное сборочное производство и розничная сеть позволяют предлагать нашим клиентам минимальные цены. Строгий входной контроль и многоэтапное тестирование гарантируют безукоризненное качество мирового уровня.



\$699

В кредит от \$69



\$1249

В кредит от \$124



\$1299

В кредит от \$129

Neo PC® Game Amateur 3200

- Intel® Pentium® 4 Processor 3200MHz HT Technology
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS 2005
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM
- 160Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256Mb ATI Radeon X700Pro PCI-X Graphics Card
- 32x CD-RW/DVD Combo Drive
- Integrated 7.1 Channel Audio
- 17" Samsung LCD TV 8ms **+\$235**
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|---|------|
| • Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology | \$49 |
| • DVD±RW and DVD-ROM Drives | \$39 |
| • 512Mb Dual Channel DDR SDRAM | \$45 |

Neo PC® Game Shooter 3400

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology
- with 1066MHz Front Side Bus Cache 2048kb
- Microsoft® Windows® XP Professional RUS
- 1Gb Dual Channel DDRII at 667MHz
- 200Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256MB nVIDIA GeForce 7800GT PCI-X Graphics Card
- DVD±RW and DVD-ROM Drives
- Integrated 9.1 Channel Audio
- 19" NEC LCD TV 8ms **+\$325**
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech Wireless
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|---|-------|
| • Intel® Pentium® D Processor 3200MHz 2x1024kb cache Prescott | \$299 |
| • 1Gb Dual Channel DDRII at 667MHz | \$149 |
| • Creative AUDIGY-2 ZS Platinum 7.1 | \$145 |

Fujitsu-Siemens® 3000 MHz

- Intel® Pentium® 4 Processor 3000MHz (1024Kb / 533MHz)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS
- MB FSC Intel Chipset
- 512Mb Dual Channel DDR
- 60Gb TURBO (5400rpm) HDD UDMA
- 15.4" WXGA TFT дисплей
- 128Mb Radeon 9700 (M11) 128bit TV-out & VGA-out
- DVD±RW
- Sound 5.1
- Вес 3,0 кг
- Гарантия 2 года
- Сумка и мышь в комплекте
- * Wi-Fi / IR / 1394 / 56K / LAN 10/100 / USB 2.0 / LPT

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| • Wi-Fi «Stream» Router | \$120 |
| • slim aluminium HDD 80Gb USB 2.0 | \$120 |
| • Doom III retail RUS | \$59 |



363-38-25

Единая справочная служба
Заказ по телефону



101-30-23

Корпоративный отдел
Персональный менеджер



www.neoshop.ru

Интернет-магазин
Уникальный сервис

м «Беляево», Миклухо-Маклая, ул., д.37, ТЦ «Меркадо»
м «Бульвар Адм. Ушакова», Веневская ул., ТЦ «Южное Бутово»
м «Варшавская», Варшавское шоссе, д.82
м «Водный стадион», Кронштадтский бульвар, д.7, ТЦ «Крона»
м «Дмитровская», Бутырская ул., д.97
м «Добрынинская», Люсиновская ул., д.7
м «Коломенская», Судостроительная ул., д.1
м «Комсомольская», Универмаг «Московский», 4 эт.
м «Ленинский пр-т», Ленинский пр-т, д.37А
м «Марьино», Люблинская ул., д.102А, ТЦ «Марьинский пассаж»
м «Медведково», Широкая ул., д.9, к.1, ТЦ «Меркадо»

105-52-58
363-38-25
363-38-25
786-22-26
737-59-37
237-05-57
115-00-16
916-57-24
974-87-68
580-73-15
656-93-73

м «Петровско-Разумовская», ТК «Электромаркет»
м «Правская», Кировоградская ул., д.15, ТЦ «Электронный Рай»
м «Пролетарская», 3-й Крутицкий пер., д.15
м «Пр-т Вернадского», пр-т Вернадского, д.39
м «Савёловская», Сушецкий вал, д.5, стр.22
м «Сокол», Волоколамское шоссе, д.1, к.1
м «Сходненская», Яна Райниса бульвар, д.2, к.1
м «Чертановская», Чертановская ул., стр.2, ТЦ «Каспий»
м «Шоссе Энтузиастов», пр-т Буденного, д.53, ТЦ «Буденовский»
м «Щелковская», Уральская ул., вл.1, ТЦ «Русское бистро»
м «Электровзводская», Б. Семеновская ул., д.10

363-38-25
389-66-27
676-33-71
933-43-40
363-38-25
158-06-33
363-38-25
105-81-12
788-07-41
786-96-45
962-17-07

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	10-17
Новостной меридиан	10
Даты выхода игр	16
CD-МАНИЯ	18-28
Игровая зона * Веселости * Машина времени * Патчи * Демоблок	
Разделы на CD и DVD * Всякое разное	18
ВИДЕОМАНИЯ	30-31
Свежая подборка игроманского видео	30
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	32-37
Warfare	32
Комбат	36
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	38-49
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Age of Angels * DarkStar One	38
True Crime: New York City	39
Possession * Храбрые гномы: Крадущиеся тени	40
Sin of a Solar Empire * Warhammer: Mark of Chaos	41
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Caesar IV	42
Titan Quest	44
Dreamfall: The Longest Journey	48
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	50-53
Lock On. Ka-50 «Черная акула»	50
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	54-57
Rise of Nations: Rise of Legends	54
R&S: ВЕРДИКТ	58-100
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	58
Conflict: Global Storm	59
Premier Manager 2005/2006 * American Chopper	60
Новый мировой порядок	61
Особенности спортивной охоты * Theseus: Возвращение героя	
Спецназ: Огонь на поражение	62
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	64
<i>Вердикт: дождались!</i>	
F.E.A.R.	66
Quake 4	70
Serious Sam 2	72
The Suffering: Ties That Bind	74
Evil Dead: Regeneration	76
Rag Doll Kung Fu	78
Black & White 2	80
Age of Empire III	84
Civilization IV	86
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	88
FIFA 06	90
NBA Live 06	92
Brothers in Arms: Earned in Blood	96
Warhammer 40 000: Dawn War — Winter Assault	98
Rome: Total War — Barbarian Invasion	100
ИГРА МЕСЯЦА	102-104
Итоги голосования за период с декабря 2004 по сентябрь 2005	102
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	103
«Игромания» рекомендует	104
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	106, 108
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	106
GAME OVER?	110
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	110
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	112-143
Железные новости	112
<i>События</i>	
Итоги московского IDF 2005	114
<i>Тестирование</i>	
Тестирование PCIE-видеокарт ценой до \$250	116
Обзор новых рулей от Defender	120
Обзор материнских плат на основе Intel 955X и nForce4 SLI IE	122
Тестирование стереоочков от СТЭЛ в играх	128
<i>Антикварная лавка</i>	
История успеха компании AMD. Часть 3	130
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	132
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	136
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от ViewSonic	138
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция USN TSUNAMI от компании USN Computers	140
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	142
<i>Горячая линия: железо</i>	
«Железные» ответы на «железные» вопросы	144
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	148-153
<i>Софт-экспресс</i>	
Полезные новости	148
<i>Практика</i>	
Обзор софта для работы с борьбы со спамом	150
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Антиспамерские фильтры	152
ИГРОСТРОЙ	154-171
<i>Вскрытие</i>	
Battlefield 2. Часть 1	154
<i>Мастерская</i>	
Создание модификаций для GTA: San Andreas. Часть 3	158
Создание уровней для Battlefield 2	162
Игровое редактирование	166
<i>Самопал</i>	
Поле битвы — игра. Часть 2	168

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

18 Wheels of Steel: Convoy	215
80 Days	28
Act of War: Expansion	14
Act of War: Direct Action	14, 23
Age of Angels	38
Age of Empire III	18, 27, 84, 212
Aliens vs. Predator 2	202
Alone in the Dark	192
AlterLife	16
American Chopper	60
Armed Assault	16
Battlefield 2	21, 154, 162
Black & White 2	80, 212, 214-215
BloodRayne	192
Brothers in Arms: Earned in Blood	96, 212, 215
C&C: Generals	18, 26
C&C: Generals — Zero Hour	24
Caesar IV	42
Call of Duty: United Offensive	25
Civilization IV	86
Cold Fear	28, 106, 215
Combat Mission: Shock Force	11
Commandos: Strike Force	16
Condemned: Criminal Origins	14
Conflict: Global Storm	59
Counter-Strike: Source	26
Crazy Frog Racer	17
Dark Age of Camelot	200
DarkStar One	38
Diablo	204
Distant Guns	17
DOOM 3	21, 24, 174, 192, 214
Dragonshard	212, 215
Dreamfall: The Longest Journey	46
Duke Nukem Forever	14
Dungeon Siege 2	215
Dynasty Warriors 4 Hyper	10
Earth 2160	22
Elite	110
Empire Earth II	10, 18, 22
Empire Earth II: The Art of Supremacy	10, 16
Enemy in Sight	16
Enter the Matrix	202
ETROM: The Astral Essence	17
EVE Online	200
EverQuest	204
EverQuest II	200
Evil Dead: Regeneration	76, 215
F.E.A.R.	27, 66, 212
Fable: The Lost Chapters	215
Fahrenheit	215
Far Cry	22
FIFA 06	90
FIFA Football 2006	23
FIFA Street 2	16
FlatOut 2	10
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	16
Galactic Civilizations II: Dread Lords	17
GT Legends	215
GTA 3	106
GTA: Liberty City Stories	106
GTA: San Andreas	20, 158, 214, 215
Guild Wars	204
Half-Life 2	18, 21, 27
Halo	12
Hellgate: London	17
Hello Kitty: Roller Rescue	215
Heroes of Might and Magic III	23
Heroes of Might and Magic IV	23
Heroes of Might & Magic V	14, 16
Hitman	12
Hitman: Blood Money	16
Jaws Unleashed	16
Joint Operations	26
Just Cause	16
Katamary Damacy	181
Legion Arena	16
Lineage 2	205
Lock On. Ka-50 «Черная акула»	50
Mafia: The City of Lost Heaven	24
Manhunt	178
Maria Sharapova Tennis	108
Master of Magic	110
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	19
Medal of Honor	173
Mega Man X8	215
Mortal Kombat	174
NBA Live 06	92
Need for Speed Underground	24
Neocron 2	200
Operation Flashpoint	25
Pac-Man	186
Paradise	16
Parkan II	27
Peter Jackson's King Kong	16, 18, 27
Pirates of the Burning Sea	200
Pong	182
Possession	40
Postal	12, 175
Postal 2	178
Premier Manager 2005/2006	60
Quake 4	70
Quake III Arena	26
Rag Doll Kung Fu	78
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	215
Resident Evil	175, 192

Rise of Nations: Rise of Legends	54
Rome: Total War	27
Rome: Total War — Barbarian Invasion	100, 213, 215
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	15
Serious Sam 2	27, 72, 213-215
Silent Hunter III	21
Sin of a Solar Empire	41
Sniper Elite	215
Soldiers: Heroes of World War II	215
Soldner: Secret Wars	25
Star Wars Galaxies	204
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	26
Star Wars: Battlefront	24
Star Wars: Battlefront II	16
Star Wars: Empire at War	16, 18
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	23
Starcraft: Brood War	25
Stargate SG-1: The Alliance	16
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	16
The Cardinal of the Kremlin	110
The Elder Scrolls III: Morrowind	23
The Elder Scrolls IV: Oblivion	14, 16
The Godfather	16, 17
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	23
The Matrix Online	202
The Movies	16
The Operative: No One Lives Forever	110, 202
The Sims 2	21
The Sims 2: Nightlife	215
The Suffering: Ties That Bind	74
The Three Musketeers	10
Theseus: Return of the Hero	16, 62
They Hunger: Lost Souls	10
Titan Quest	44
TOCA Race Driver 2006	16
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	14, 16, 17
Tom Clancy's Splinter Cell 4	11
Tony Hawk's American Wasteland	14
Top Spin	108
Top Spin 2	108
Total Overdose	215
TrackMania Sunrise	22, 215
Tron 2.0	202
True Crime: New York City	39
Ultimate Baja Madness	17
Ultimate Spider-Man	215
Unreal Tournament 2004	20, 25
Until I'm Gone	12
Vanguard: Saga of Heroes	204
Virtua Tennis: World Tour	108
Voodoo Nights	11
Warcraft III: Reign of Chaos	22, 25, 168
Warfare	32
Warhammer 40 000: Dawn of War	24
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	98, 213
Warhammer: Mark of Chaos	41
Wolfenstein-3D	174
World of Warcraft	200
World of Warcraft: The Burning Crusade	200
X3: Reunion	16
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	88, 215
Блицкриг II	27
Бригада E5: Новый альянс	213
В тылу врага	190
Вангеры	189
Вивисектор. Зверь внутри	213
Завтра война	190
Казаки	191
Комбат	36
Корсары Онлайн	200
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	215
Ликвидатор	14
Метро-2	213
Новый мировой порядок	61
Ночной дозор	213
Особенности спортивной охоты	62
Периметр	189
Перл-Харбор	25, 27
Проклятые земли: Затерянные в астрале	14
Спецназ: Огонь на поражение	62
Утопия-сити	14
Храбрые гномы: Крадущиеся тени	14, 40

Мобильные игры

Age of Empires	216
Carmageddon	216
DOOM	216
Hat Trick Pinball	216
Metal Smash Pinball	216
Quake III Arena	216
Richard Burns Rally	216
Spank The Ass	216
The Lost Spaceman	216
V-boy	216
Алеша Попович и Тугарин Змей	217
Аллоды: Ярость магов	217

Внекомпьютерные игры

AD&D 2nd Edition	220
Dungeons & Dragons	218
Dungeons & Dragons: Ravenloft	220
Magic: The Gathering	218, 220
World of Warcraft	220
Берсерк	218
Диктатор. Контроль	220
Князь	220
Небожители	220

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игровые вопросы

170

SPECIAL

172-192

Специальный репортаж

Насилие в компьютерных играх. Часть 2

172

Ship It. Как создаются игры: взгляд изнутри

180

Форум разработчиков

Как становятся разработчиками

188

Игровое кино

DOOM

192

ИНТЕРНЕТ

194-205

Новости интернета

194

Телевидение и радио через интернет

196

Интересное в Сети

198

Интернет: игра в онлайн

Новости онлайн-игр

200

Играем: The Matrix Online

202

Ждем: Vanguard: Saga of Heroes

204

КИБЕРСПОРТ

206-208

Вести с полей

206

Почему интерес к киберспорту падает

207

Как распознать читеров

208

КОДЕКС

212-215

Стандартные коды

212

Читательские пасхалки и хиты

214

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

216-217

Мобильные новости * Мобильные игры

216

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

218, 220

Новости внекомпьютерных игр

218

Обзор игры «Князь»

220

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

224-231

Шоу-программа «Старпом и Светлана»

224

ЮМОР

232, 235

Рассказ «Маньяк»

232

КАЛЕНДАРЬ

233-234

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

233

F.E.A.R.

234

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

236-238

Тест №64

236

Скринтурс №12. Декабрь * Фотографическая память

Подведение итогов за №10/2005

237

Правила участия в конкурсах

238

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Комбат

Evil Dead: Regeneration

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Serious Sam 2

Need for Speed: Most Wanted

Hitman: Blood Money

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Фронт ПК

2-я обложка

USN Computers

3-я обложка

1С

4-я обложка

В номере:

13Рентген

219

1С

69, 93, 99, 105, 109, 161, 167, 175, 177, 183, 187, 203

A-Boston & Zyxel

147

ASRock

141

ASUS

1

AVE

9

Defender

61

Foxconn

121

ISM Computers

119

Kingmax

117

Kraftway

145

ТехноМир

123

Mail.ru

8

MSI

35

Nescafe-IMAX

210

Nikita

211

Nival Interactive

41

o2tv

240

Oklick

125

Playmobile

222

Razer

33

Samsung

135

Shuttle

29

Sony Ericsson

3

USN Computers

139

Zboard

31

Zenon N.S.P.

201

Автоматизация Софт

81

Акелла

11, 13, 15, 17, 39, 63, 65

Бука

4, 83, 95, 111, 149, 165, 185, 209, 221

Информ-Мобил

223

МегаФон

19, 21, 23, 25

Мир Фэнтези

225, 227

НеоТорг

5

Новый Диск

46-47, 101, 157

Руссобит-М

97, 107, 179, 193

Студия Электронных Развлечений

59

Ф-Центр

127

Элвис-Телеком

195

Яндекс

239



Побывали в далеких странах?
Накопилось много интересных
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

ФОТО@mail.ru®

Ваш личный цифровой фотоархив!



AVE выходит на новый уровень

представляем системы второго поколения!

Одна из самых универсальных систем AVE. Высокая согласованность динамиков. Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших в данном ценовом диапазоне. Бас – без малейших запаздываний. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников. В музыке – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе.

«Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино»
– журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»

WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО

«... звонкое, прозрачное звучание; проникновенный панч. Фронт музыкально-тембрально сбалансирован...»
– сайт FERRA.ru

FERRA
www.ferra.ru

7 940* руб.

* рекомендованная цена в Москве

AVE EC 360

комплект акустики для домашнего кинотеатра

гарантия 2 года

выбор DVD-дисков этого месяца // рекомендации AVE

ГЛАВНЫЙ СЕМЕЙНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БЛОКБАСТЕР ГОДА!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ШАРКБОЯ И ЛАВЫ

от режиссера Роберта Родригеса

© Miramax Film Corp. All Rights Reserved.



• широкий ассортимент продукции AVE • профессиональные продавцы • рекомендованные цены • доставка

Москва

С.-Петербург

Брянск

Смоленск

интернет:



POLARIS
(36 магазинов)
тел. (095) 7-55555-7
www.polaris.ru



R-Style
(5 магазинов)
тел. (095) 514-14-14
www.r-style.ru



магазин-салон AVE
(2 салона)
тел. (095) 510-08-29
www.aveshop.ru



«Компьютеры
320-8080»
(3 магазина)
тел. (812) 320-8080



«Компьютер-гарант»
(1 магазин)
тел. (0832) 68-73-00
www.comp-garant.ru



«Этна»
(3 магазина)
тел. (0812) 62-52-52
www.etna-holding.ru



OZON
доставка по России
тел. (095) 363-99-25
www.ozon.ru



Генеральный дистрибьютор:
«Еrimex – Акустические системы»
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СИГ | ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Зомби тоже хотят кушать!

АНОНСЫ

Внимание! В северо-восточной Европе 60-х годов прошлого века завелись очень голодные зомби! Они бродят по главной арене холодной войны и охотятся за аппетитными, упитанными туристами вроде главного игрока. Так что придется спасаться, носясь по заброшенным закоулкам Европы и десятками уничтожая мерзких зомби.

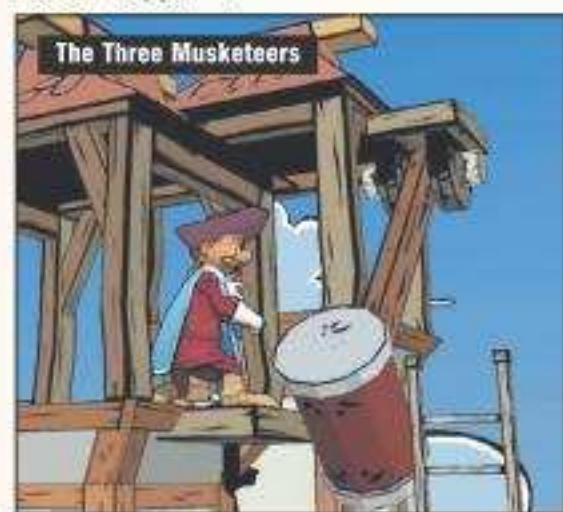
Вам, любители посмотреть «Землю мертвецов» перед сном, уже интересно? Что ж, тогда начинайте ждать хоррор-экшен **They Hunger: Lost Souls** от компании **Black Widow Games**. Дата его выхода пока, правда, неизвестна, но, если верить разработчикам, которые заявляют, что игра готова уже на 75%, состоится это событие в самое ближайшее время. ▶



Рисованные мушкетеры

АНОНСЫ

Слова «альтернативная история» у большинства поклонников компьютерных игр обычно ассоциируются с теми разработчиками-неудачниками, которые не нашли места на полях Второй мировой и поэтому решили сделать «неправильный» ее вариант. Впрочем, это далеко не всегда так. Вот, например, шведская компания **Legendo Entertainment** сооружает игру **The Three Musketeers**, сюжет которой основан на альтернативном варианте «Трех мушкетеров» Александра Дюма. В роли супертолстого супервесельчака Портоса нам предстоит разыскать Ато-са, Арамиса и, конечно же, Д'Артаньяна, которых коварные графья Ксавьер и Орсини похитили — вы не поверите! — прямо из гостиницы «Красный голубь». Жанр игры — веселая аркада, сдобренная простенькими загадками и стильной мультяшной графикой. Начало похождения отважного Портоса запланировано на декабрь 2005 года. ▶

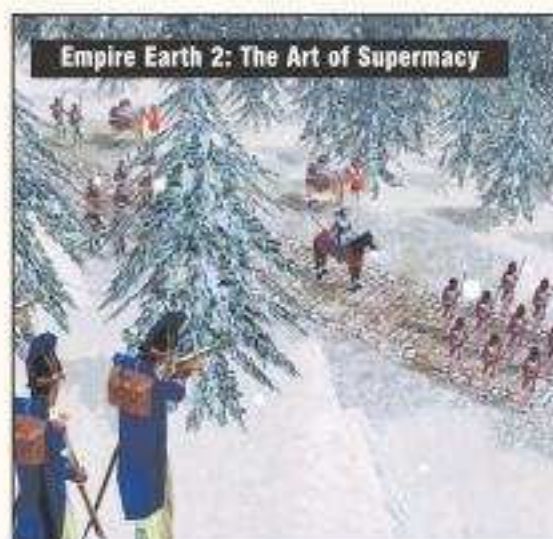


Еще одна половинка империи

АНОНСЫ

Игра **Empire Earth 2**, разумеется, хочет быть «как все». И поэтому не может обойтись без аддона — **Empire Earth 2: The Art of Supremacy**. Ну, вы понимаете ведь: подарок изголодавшимся фанатам, новые фишки, денежки в кармане разработчиков, наконец. Да и напрягаться особо не надо, чай не новую игру делаем. Схема проста и проверена годами: три новых кампании, десяток интерес-

ных юнитов, схема накопления опыта, герои, которые помогают игроку в его нелегком деле, пара многопользовательских режимов. Ну и море мелких добавлений и исправлений. И что самое интересное — фанатам большего ведь и не надо. Вон, они уже сейчас настойчиво заглядывают в глаза, вопрошая — когда? Совсем скоро, в феврале-марте следующего года. Так что не беспокойтесь. ▶



Тысяча мертвых китайцев

АНОНСЫ

Воины династий, вдребезги разнес консульское царство-государство, похоже, собрались и в наши PC-края! По крайней мере, компания **KOEI** клянется и божится в том, что уже девятого декабря сего года на персональных выйдет **Dynasty Warriors 4 Hyper** — порт престарелого тактического экшена, который пользователи консолей увидели еще в далеком 2004 году. Разработчики, впрочем, не отчаиваются и обещают нам поддержку высоких разрешений, повышенную дальность прорисовки, увеличенное количество

противников на экране и прочую модную игровую косметику.

Сюжет **Dynasty Warriors 4** основан на «Романе трех королевств», который написан Луо Гуанжоном и повествует о том, как на рубеже II и III веков великая династия Хан решила закатиться за горизонт. Объединить Китай взялись три королевства — на стороне одного из них сможет выступить игрок. Что же касается геймплея, то наш кон-

сольный гурман **Антон Логвинов** охарактеризовал его следующими словами: «Убей тысячу китайцев. В четвертый раз». Да-да, теперь еще и на PC. ▶

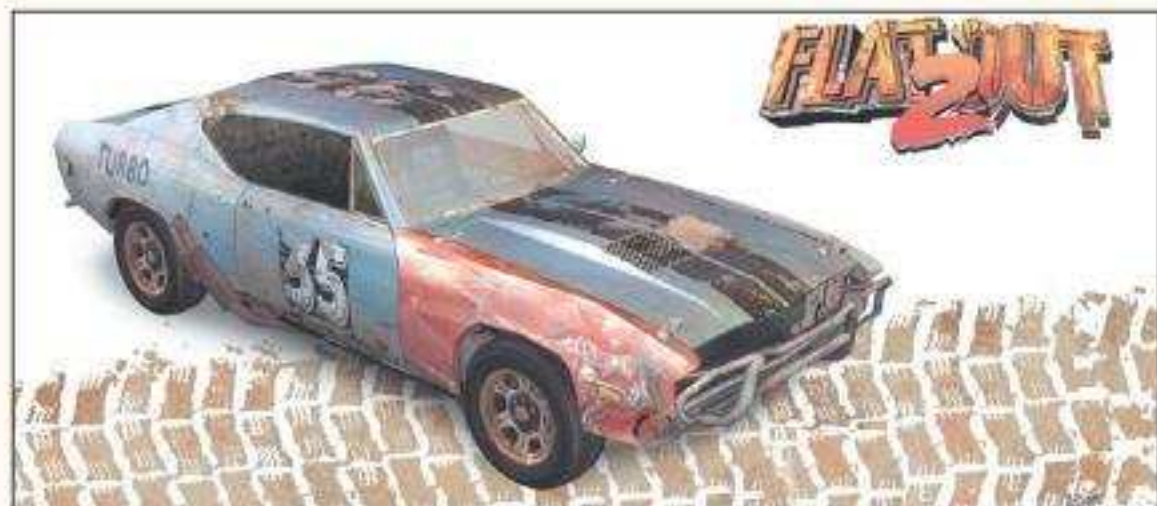


Давайте поломаем еще одну машину!

АНОНСЫ

Компания **Bugbear Entertainment**, которая анонсировала летом этого года гоночную аркаду **FlatOut 2** и с тех пор как воды в рот набрала, наконец-то не выдержала, залив весь интернет информацией по новому проекту. Как и предсказывали нострадамусы-неудачники, игра продолжит гнуть линию предшественницы и даст нам возможность принять участие в жестоких,

но очень веселых виртуальных гонках. Нововведения, которые будут во **FlatOut 2**, признаем честно, больше тянут на уровень средневзвешенного аддона: улучшенный физический движок, несколько новых игровых режимов, продвинутый мультиплеер и прочая мелочь. Тем не менее ожидать этого скромного подарка нам предстоит аж до лета следующего года. ▶



Я больше не буду заниматься вуду!

АНОНСЫ



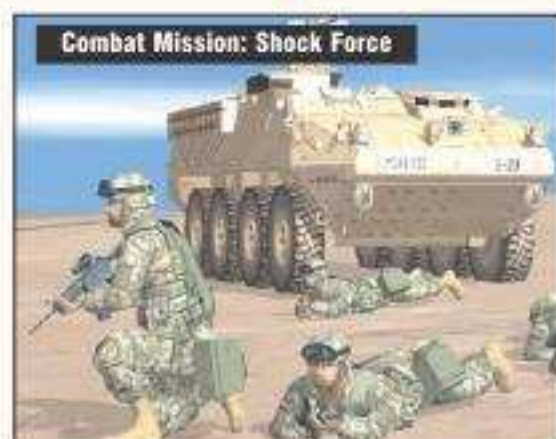
Главным героям игры **Voodoo Nights**, полицейским Джеку и Сэмюэлю, не повезло дважды: мало того что сами дураки, так и задание у них дурацкое. В то время как все нормальные копы ловят модных ныне террористов, наша парочка охотится на некоего гангстера, который увлекается магией вуду. Ну не чепуха ли, а?..

Вовсе нет. Во-первых, магия вуду будет покруче пояса шахида. Во-вторых, компания **Mindware Studios**, которая, собственно, разрабатывает **Voodoo Nights**, обещает нам потрясающий вуду-геймплей. Игрок может переключаться между вуду-героями, прокручивая незамысловатые тактические вуду-ходы. Обещаны интересные вуду-враги, отличный ассортимент вуду-оружия, симпатичная вуду-графика и на вкусненькое — вуду-сло-мо, который придет на помощь в самые трудные минуты. Когда мы сможем провести несколько жарких вуду-ночей в компании с игрой? Пока, к сожалению, неизвестно. ▶

Миссия-2007

АНОНСЫ

У компании **battlefront.com** есть хитрый план — отправить ветеранов игровой серии **Combat Mission** прямиком в 2007 год. Именно тогда в Сирии разгорится военный конфликт, на запах которого, конечно же, сплывутся американские авианосцы. Игроку предстоит поддерживать их атаку с земли, командуя подразделением спецназа США. Разумеется, разработчики обещают множество интересных миссий и потрясающую боевую систему в духе серии. На прилавках игра под названием **Combat Mission: Shock Force** появится уже в середине следующего года.



Ну а для тех, кто уже скучает по песку Нормандии, заготовлен обратный билет — следующая **Combat Mission** опять будет проходить в привычном антураже Второй мировой. Подробности пока, к сожалению, не разглашаются. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Четвертое задание Трехглазого

Трепещите, любители шпионских романов в мягкой обложке — Сэм Фишер и все его светящиеся глаза возвращаются! Еще бы, ведь на повестке дня у нас революция. Сотрудники компании **Ubisoft** считают, что геймплей, к которому мы привыкли за первые три части сериала, слишком уж засиделся на своем месте и должен быть низвергнут. В игре, которая носит рабочее название **Tom Clancy's Splinter Cell 4**, мы увидим множество новых оригинальных фишек, глубокий сюжет и мешок других вкусностей. Обещания эти, правда, пока не подкрепляются вещественными до-



казательствами — секретность, черт возьми. Но будем надеяться, что ближе к лету 2006 года, на которое запланирован выход игры, дымовая завеса тайны несколько рассеется и мы сможем рассказать вам больше об одной из самых любимых редакционных игр. ▶

Акелла

ONI MUZEN

Путь самурая

КРИ
2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЙ-ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

САРСОМ

Феодалная Япония, XVI век. Не знаящие пределов жадности даймё — японские князья — ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию — священный долг героя.

Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;

Уникальная система получения опыта и прокачки умений;

Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2004 "Sarcosm"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

АКЕЛЛА



Новогодний подарок

АНОНСЫ

Главный закон нашей жизни звучит, несомненно, так: женщина до добра не доведет. К сожалению, некоторые этого не знают и заводят себе аж двух женщин сразу: жену и любовницу. Чем это чревато, догадаться нетрудно. Представьте себе следующую ситуацию. На носу у Натана, главгероя приключения **Until I'm Gone**, — Рождество. Жена, разумеется, требует наличия мужа прямо в эпицентре семейного очага. Любовница тем временем снимает

комнату в расположенном в горной деревушке отеле и угрожает рассказать жене много всего интересного, если Натан не проведет праздник вместе с ней. В общем, и слева ребро Адама, и справа ребро Адама, а впереди, похоже, одна сплошная... впрочем, не будем углубляться в анатомию. Разъяренный Натан отправляется в отель, промывает любовнице мозги и... и тут начинается буря, который все-таки заставляет его остаться на ночь

(ведьма!). Но это еще не самое страшное. С наступлением темноты наш герой понимает: в отеле что-то не так. Мистика переплетается с хоррором, да еще и любовница (ну точно ведьма!) маячит на заднем плане — так недолго и коньки откинуть в самый разгар Рождества. Спасти Натана могут только игроки, которым компания-разработчик **Faraway Studios** наобещала потрясающую атмосферу, пять с лишним десятков локаций, множество интересных зага-



док и, разумеется, красивую графику. Так ли это, узнаем в конце 2005 года. Может даже, Рождество виртуальное совпадет с Рождеством реальным? ▶

«Параграф» становится игрой

АНОНСЫ

Производственный бум, который охватил отечественный кинематограф, разумеется, отразился и на компьютерно-игровой индустрии. Недавно, например, стало известно о том, что компания **1С** получила права на разработку и издание игры по фильму «Параграф 78». Эта картина создается кинокомпанией **M.B. Productions** по мотивам рассказов Ивана Охлобыстина. В недалеком будущем Гоша Куценко, Владимир Вдовиченков, Анастасия Сланевская и еще несколько актеров отечественного кинематографа, замас-



Кадр из кинофильма «Параграф 78»

кировавшись под группу спецназа, отправляются на секретную военную базу, где мигом заражаются смертельно опасным вирусом. Тут в действие и вступает пресловутый семьдесят восьмой параграф, который гласит, что зараженный боец должен убить себя. Да, можно и об стену. Что будет дальше? Личностные конфликты, отчаянные метания в поисках спасения, сражение с правительством — предлагайте свои варианты!

Про игру же пока, к сожалению, не известно ничего. Но что-то нам подсказывает, что это будет достаточно средний экшен (в лучшем случае — тактический), который полностью следует духу и букве сюжета фильма. Дата выхода не объявлена, но вряд ли игра появится ранее 15 октября 2006 года — именно на это число намечена премьера картины. ▶

Великий и ужасный Барышников

ЛЮДИ

Наверное, все любители фильмов, мультфильмов и компьютерных игр хоть раз да видели следующую сцену: огромный зал с выставленными по кругу камнями (или статуями — это зависит исключительно от настроения подружки сценариста), которые томными и грозными голосами разговаривают друг с другом. Пояснить, что это такое, пожалуй, не надо — перед нами Мировое правительство, собрание людей, которые обладают огромным влиянием на судьбу цивилизации. Есть свое «мировое правительство» и в компьютерно-игровой индустрии. И, по мнению британского журнала **PC Gamer**, чьи сотрудники отвечают за распределение надписей на «надгробных» камнях, 32-е место в этом самом правительстве занимает не кто иной, как **Николай Барышников** — руководитель отдела лицензирования и продвижения компании **1С**.

Так что если встретите этого дяденьку на предстоящей «Конференции разработчиков игр», ни в коем случае не называйте его Колей. Только почтительно — Николай Валерьевич. Вот так, например: «Николай Валерьевич, сошлите, пожалуйста, разработчиков консолей на shareware-рудники». Ну, вы поняли, ага? ▶



А с виду такой безобидный...

Лысый почтальон

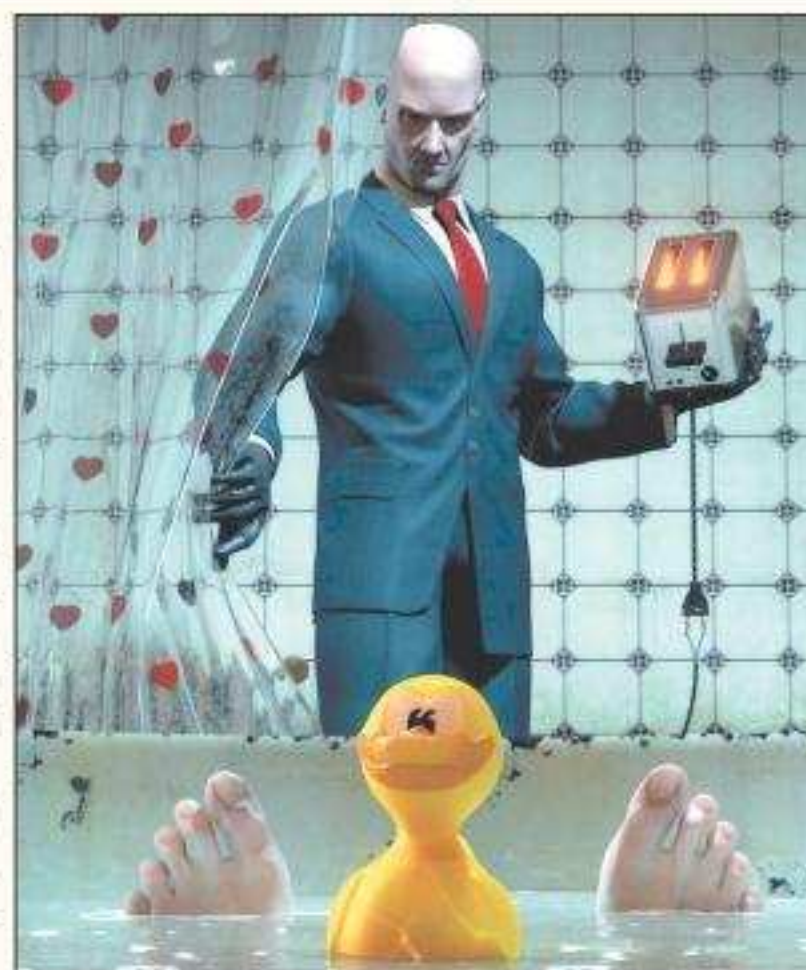
КИНО

А на наших страницах — очередной выпуск новостей о компьютерно-игровых фильмах. И начнем мы, как и полагается, с увеболичины. Итак, **Уве Болл**, человек-столп, на плечах которого, без преувеличения, держится почти вся индустрия «экранизаций» компьютерных игр, ухватился своими загребущими и немытыми руками за очередную лицензию — на игру **Postal**. Надо сказать, что на этот раз на нашего немецкого друга наконец-то сошло озарение. Не умеешь снимать ничего, кроме треша, — так экранизируй треш! Будем надеяться, что хоть это у Уве Болла получится нормально.

Тем временем появляются все новые подробности о куда более серьезном фильме — экранизации знаменитого игросериала **Hitman**. Мы уже писали о том, что главную роль в картине будет играть не кто-нибудь, а сам **Вин Дизель**. Ну а сценаристом и режиссером картины станет **Скип Вудс**, снявший отличный криминальный триллер «Кровавый четверг». Что ж, Хитман-боевик становится все более и более многообещающим фильмом.

Ничуть не менее многообещающе теперь выглядит и экранизация секретного проекта «Бабло» компании **Microsoft** — речь, если кто не понял юмора, идет о картине по игре

Halo. Дело в том, что продюсерами «киноблба» стали **Фрэн Уолш** и ее супруг — блистательный **Питер Джексон**, человек, который снял популярную трилогию «Властелин колец». Выход фильма намечен на середину 2007 года, так что у Фрэн и Питера достаточно времени на то, чтобы снять если не шедевр, то хотя бы крепкий боевик. ▶



СРОЧНО В НОМЕР

Детки в клетке

Компания Vision Studios, которая разрабатывает экшен **Strike Force Red Cell**, собирается запихнуть нас в «клетку», где приняты очень необычные правила. Главное из них гласит: «Хочешь быть хорошим — становись плохим». Да-да, именно так! В 1984 году бывший «морской котик» Ричард Марчинко организовал элитное спецподразделение, главной задачей которого было... проведение диверсий на объектах армии США! Разумеется, не всерьез, а понарошку — подобные операции позволяли обнаружить «дыры» в обороне и залатать их. «Клетка» очень быстро стала настоящим бичом американских военных — ведь в ее состав вошли лучшие офицеры спецназа, которые с легкостью проникали сквозь самую серьезную защиту. Со временем Red Cell стали использовать и как антитеррористическое подразделение. Дело в том, что ее бойцы очень быстро

научились думать «как враги», что давало им огромное преимущество.

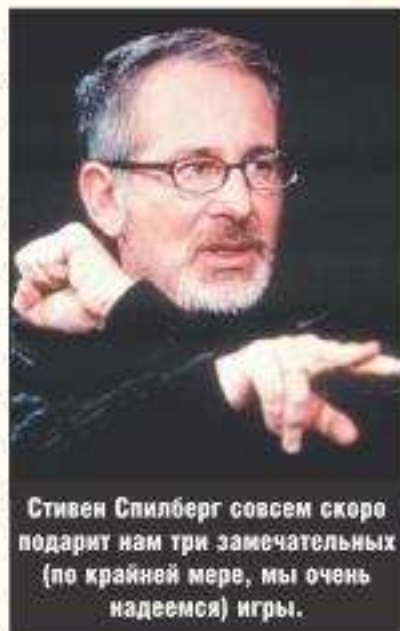
Стать одним из «прутьев клетки» и предлагает нам **Strike Force Red Cell**. Игроку предстоит сразиться со злодеями всех мастей-пород и, разумеется, победить их. Кампания состоит из пятнадцати миссий, причем условия каждого следующего задания будут зависеть от предыдущего. Кроме того, разработчики обещают более сорока видов оружия, четыре отличных многопользовательских режима (можете начинать верить в слово «отличный» прямо сейчас, ведь у Vision Studios есть опыт создания **Strike Force 2004**, очень популярного аддона к **Unreal Tournament 2004**) и мощный графический движок Reality Engine. Консультирует разработку проекта Джеймс Лидди, бывший боец спецподразделения SEAL.

Первая операция «Красной клетки» состоится в далеком 2007 году. ▶



Лучший режиссер — для лучших игр | ГЕРОЙ МЕСЯЦА

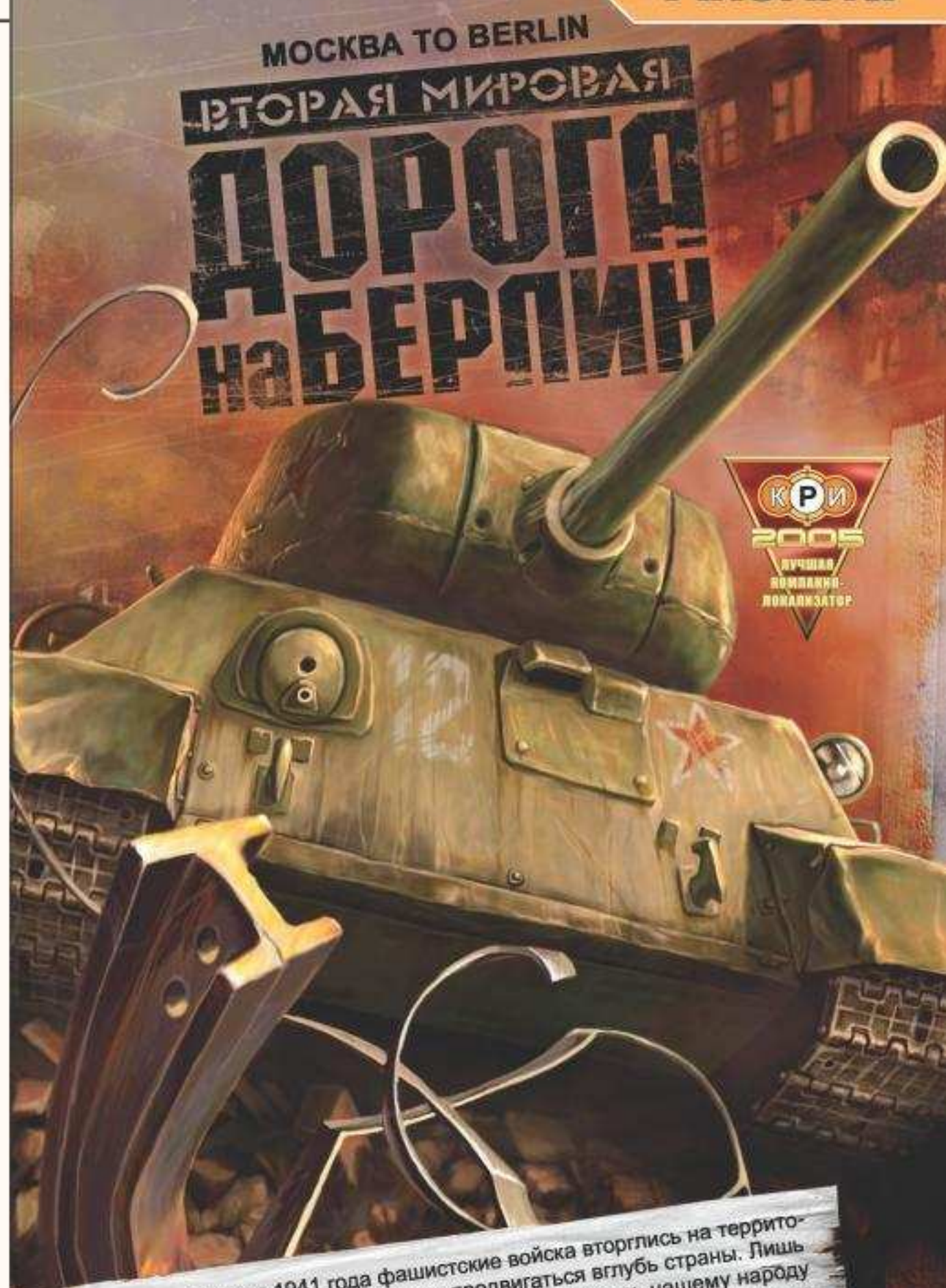
Титул «Герой месяца» у нас в этот раз получает сам **Стивен Спилберг**. За что? О, этого легендарного человека можно награждать чуть ли не за каждый шаг, который он совершил в своей жизни. Например, недавно Стивен подписал с компанией **Electronic Arts** соглашение, по которому он будет принимать самое актив-



Стивен Спилберг совсем скоро подарит нам три замечательных (по крайней мере, мы очень надеемся) игры.

ное участие в работах над тремя проектами «электроников» (и это, скорее всего, только начало). Подробности пока неизвестны, но мы уже сейчас уверены, что после их выхода в лексиконе компьютерно-игровой индустрии появится фраза «игра спилберговского масштаба».

Скорей бы! ▶



Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!



POWERED BY gamespy

MONTE CRISTO



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
- Красивая трехмерная графика;
- Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
- Возможность игры как за СССР, так и за Германию.

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Режиссер **Питер Джексон** заявил, что недоволен сотрудничеством с издательством **Electronic Arts** и что игры по его будущим фильмам будет делать компания **Ubisoft**.

Выход экшена **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** отложен на зиму-весну 2006 года.

Компания **Bioware** в третий раз оказалась в сотне лучших работодателей Канады.

Немецкая издательская компания **10tacle Studios** приобрела бельгийскую фирму **elseWhere Entertainment** — и тут же переименовала ее в **10tacle Studios Belgium**.

Релиз ролевой игры **The Elder Scrolls IV: Oblivion** отложен на начало 2006 года.

Компании «**Руссобит-М**» и **Play Ten Interactive** будут издавать два экшена Санкт-Петербургского разработчика **Parallax Arts**: «Утопия-сити» и «Ликвидатор».

Скейтбординг-симулятор **Tony Hawk's American Wasteland**, который изначально разрабатывался исключительно для консолей, выйдет и на PC.

Киноккомпания **Warner Bros.** объявила о том, что планирует снимать фильм по экшену **Condemned: Criminal Origins** — картина будет называться **Species X** и выйдет, скорее всего, одновременно со второй частью игры (которая, кстати, пока даже не анонсирована официально).

По информации онлайн-магазина **Amazon.com**, супердолгожданный экшен **Duke Nukem Forever** может выйти уже в декабре этого года.

Жадный Джек идет в суд

ИНТЕРЕСНОСТИ

Знаете ли вы, кто такой **Джек Томпсон**, дорогие друзья? Американский юрист, который ненавидит игры и регулярно выступает с обличающими заявлениями? Да, но это, однако, не совсем полное его описание. Оказывается, Джек еще и вун и жадин! Хотите доказательства? О, тогда устраивайтесь удобнее и начинайте вкушать одну из самых прелестных историй за все существование компьютерно-игровой индустрии.

Итак, в начале октября месяца Джек Томпсон выступил с очень смелым заявлением: он пообещал передать десять тысяч долларов на благотворительность в том случае, если кто-нибудь со-

орудит игру, в которой отец убитого геймера мстит другим игрокам, а также издателям и разработчикам. Всего через несколько дней появилось сразу несколько проектов по этому сценарию. Тогда Джек пошел на попятную, сказав, что его заявление было всего лишь шуткой. А что — десять тысяч баксов-то не лишние.

Дальше — намного веселее. Те, кто регулярно читает нашу рубрику «**Интересное в Сети**», наверняка знают о сайте **www.penny-arcade.com**, который гремит на весь интернет своими искрометными комиксами. Владельцы этого сайта, прослышав о том, что юрист-врунишка

не собирается отдавать обещанные деньги, сами перевели десять тысяч долларов на благотворительность, причем сделали это от имени Джека Томпсона.

Что дальше? Ну, все просто: теперь Джек считает **Penny Arcade** не меньшим злом, чем компьютерные игры. Уже через день после описанных выше событий он обратился в полицию и потребовал арестовать владельцев сайта, аргументируя это тем, что они его «преследуют». На этом, правда, все и кончилось: в отличие от американских юристов, американские полицейские обладают очень высоким уровнем интеллекта. ►

Снова в «Космос»!



Кри-кри-кри! И еще один, четвертый, раз КРИ! Да, друзья, хорошо, что в нашей жизни есть традиции и что одной из них недавно стало ежегодное проведение «**Конференции раз-**

работчиков игр» — лучшей отечественной игровой выставки-конференции. Итак, КРИ образца 2006 года пройдет с 7 по 9 апреля в любимейшей многим гостинице «Космос». Программа мероприятия практически не изменится: стенды, где будут демонстрироваться новые игры, ярмарка

проектов, созданная специально для молодых и пока еще безработных разработчиков, порядка восьми десятков лекций на самые разные темы, выступления «селебритиз», вручение наград и т.д. Так что пакуйте чемоданы! Ведь «тот, кто не был на КРИ, никогда не сделает «Дум-три»!». ►

Война: морской акт

АНОНСЫ

Свежие вести с игрового поля боя! Французы из **Eugen Systems** успешно закрепились на рынке со своей стратегией **Act of War: Direct Action** и теперь планируют продолжить экспансию. В 2006 году удар по геймерским кошелькам будет нанесен со стороны океана — именно на батальи на свежем морском воздухе сделан акцент в аддоне **Act of War Expansion**. Разработчики обещают нам аж полтора десятка видов водоплавающей военной техники: здесь вам и грозные авианосцы, и юркие эсминцы, и малозаметные подводные лодки.

Досталось на орехи и сухопутным крысам. В рядах AI-врагов была проведена разъяснительная работа: вы, мол, теперь большие мальчики, так что драться во второй части



будете без помощи скриптов, благо программисты компании уже сейчас переделывают искусственный интеллект. Давно

пора — ведь оригинальная **Act of War** при всех своих преимуществах была слишком уж «театральной». ►

В России — еще одно игровое издательство!

СОБЫТИЯ

А в «**Нивале**», однако, «ниваляют» дурака! Сначала продюсированием занялись, потом продались американской компании **Ener1**, а теперь вот еще и



подались в издательский бизнес. На прошедшей по этому поводу пресс-конференции **Сергей Орловский**, президент компании, рассказал много интересного о новых, почти что наполеоновских планах его детища. Так, **Nival Interactive** не планирует заваливать отечественный рынок десятками игр про зловключения Тимона и Пумбы — компания делает ставку на свои собственные проекты. И главным из них,

разумеется, станет **Heroes of Might & Magic V**. Будут в «обойме» компании и «патроны» продюсерского отделения (пока таких два: «**Проклятые земли: Затерянные в астрале**» и «**Храбрые гномы**»), а также локализации игр AAA-класса. Сбывать все это добро планируется через дистрибьюторскую сеть компании **1С**. Впрочем, в «Нивале» внимательно изучают перспективу сетевого распространения

игр, справедливо считая, что именно за ней — будущее (правда, в случае с Россией, очень и очень далекое. — *Прим. ред.*). Возможно, компания займется и издательством консольных игр, но не раньше, чем через несколько лет.

Что ж, мы надеемся, что с выходом «Нивала» на издательскую арену хороших и, самое главное, легальных игр в России станет заметно больше. ►

Виртуальное медучилище

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ну что, граждане хирурги, реаниматологи и офтальмологи?! Ра-а-авняйсь! Сми-и-ирна-а-а! Думаете, раз белые халаты напялили — так все можно? Еще чего! Теперь будем жить по совсем другим порядкам — армейским. Начнем со строевой подготовки, а через некоторое время подтянем граждан из Иллинойского университета с их обучающей игрой. И не надо удивляться — вся американская армия вот уже несколько лет как сидит за компьютерами. Пора и вам приобщаться к высоким технологиям. Тем более что

проект у ученых очень интересный: игра будет обучать медиков действовать в различных кризисных ситуациях. Так, уже сейчас смоделирована эпидемия сибирской язвы — население в панике, больницы переполнены и только от оперативных действий врачей зависит то, насколько быстро минует кризис. Планы на будущее у разработчиков почти что наполеоновские: тут вам и различные заболевания, природные и техногенные катастрофы и еще много всяких разных ночных кошмаров любого медика. ▶

Ждем еще год...

ИНТЕРЕСНОСТИ

Издательство THQ не так давно устроило день «хороших» новостей. Начался он с известия о том, что компания потеряла во втором квартале текущего финансового года 1,4 миллионов долларов. Это, разумеется, плохо, хотя и не так сильно, как год назад, когда убытки компании составили аж 6,4 миллионов долларов.

Часть потерь, разумеется, приходится на содержание дорожной черной аномалии, которая высасывает деньги в совершенно аномальных размерах, а обратно ничего отдавать пока, похоже, не хочет. Речь, если кто не понял, идет о проекте **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, выход которого в лучшие времена планировали еще аж на 2004 год. Не

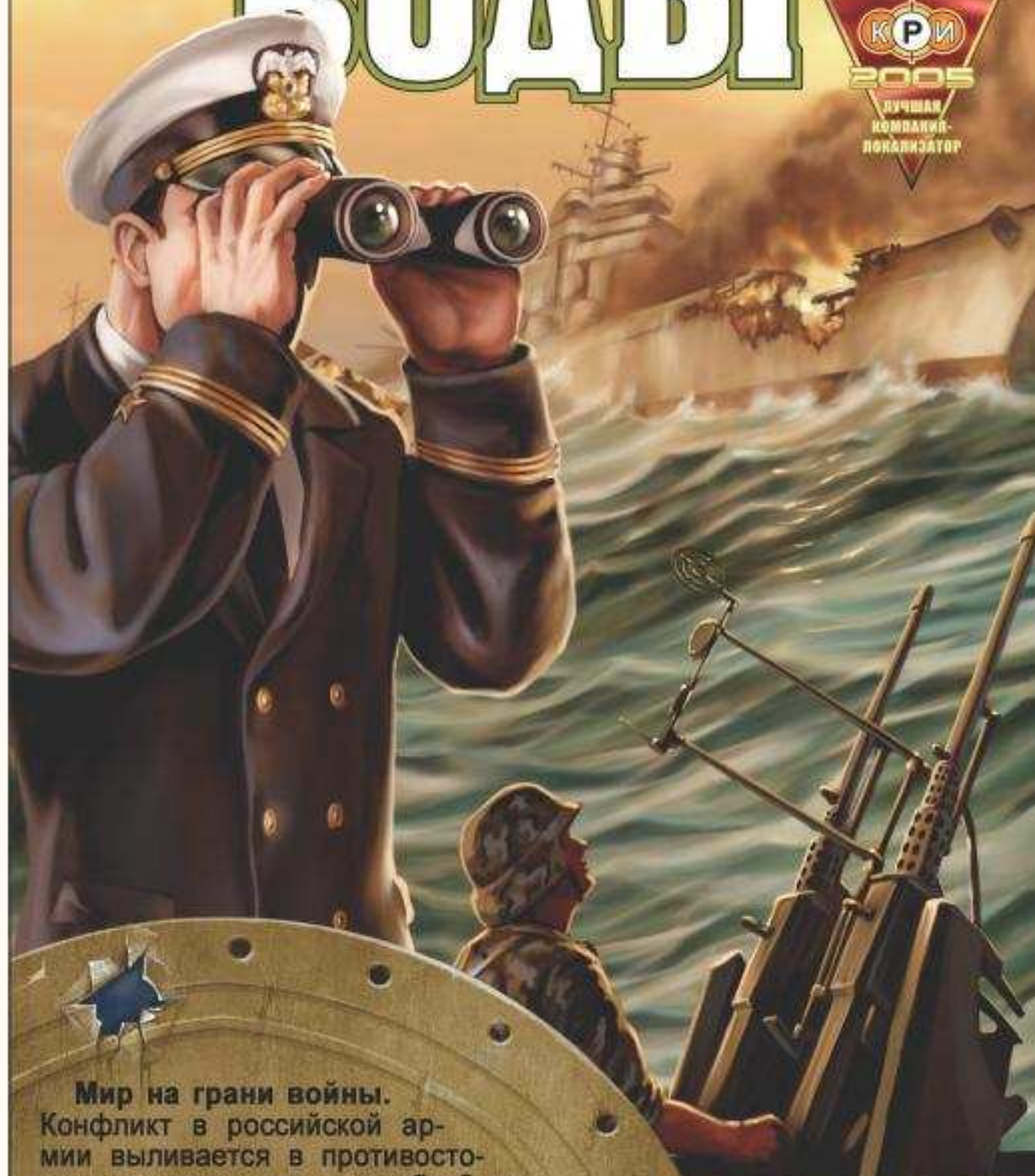
так давно разработчики из **GSC Game World** заявили, что игра появится только тогда, когда будет сделана. Издатель высказался точнее — сейчас «Сталкер» запланирован на конец 2006 года. Впрочем, вполне может случиться так, что игра не появится и в этот срок.

Кстати, по слухам, задержка проекта может стать причиной судебных разбирательств между GSC и THQ — последние очень недовольны затянувшейся разработкой и требуют выпустить игру в том виде, в каком она есть сейчас, пусть даже пожертвовав некоторыми фидами. Будем надеяться, что подобное решение все-таки никто не примет и мы увидим именно такого «Сталкера», каковым он задумывался с самого начала. ▶



ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ

DANGEROUS WATERS



Мир на грани войны.

Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Захватив несколько атомных подводных лодок, российские мятежники отправляются в Тихий Океан, скрываясь от ВМФ России. В дело незамедлительно вмешиваются США и Китай. Направьте ситуацию в нужное вам русло! Взойдите на борт американского военного корабля или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Торпедируйте вражеский эсминец или нанесите по авианосцу противника ракетный удар. Заставьте неприятеля трепетать - ведь это враждебные воды!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Множество технических средств: подводные лодки, военные корабли, самолеты;
- Подробное воссоздание боевой техники армий разных стран;
- Большое количество дополнительной и обучающей информации;
- Лихо закрученный сюжет, возможность создавать собственные сценарии;
- Замечательная графика и визуальные эффекты;
- Сетевая игра по локальной сети и Internet до восьми игроков.



www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Strategy First"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Декабрь			
AlterLife	NCsoft	NCsoft	60%
Armed Assault	-	Bohemia Interactive	80%
Enemy In Sight	Atari	Illusion Softworks	70%
Legion Arena	Strategy First	Slitherine Software	60%
Январь			
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Pandemic Studios	80%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Io Interactive	90%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	70%
Just Cause	Eidos Interactive	Avalanche Studios	60%
Февраль			
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	80%
Paradise	Ubisoft	White Birds Productions	90%
Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph	90%
Stargate SG-1: The Alliance	--	Namco/JoWood Productions	60%
TOCA Race Driver 2006	Codemasters	Codemasters	90%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm/GRIN	90%
Март			
Bad Day LA	Enlight Software	Enlight Software	80%
FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada	80%
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	Nival Interactive	ХИТ
ParaWorld	--	Sunflowers	70%
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Red Storm Entertainment	70%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Montpellier	80%
Star Wars: Battlefront II	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	80%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
X3: Reunion	Deep Silver	Egosoft	90%



Star Wars: Battlefront II



Peter Jackson's King Kong



The Movies



X3: Reunion

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Покупателя купят? | ИНДУСТРИЯ

Недолго сотрудники издательства **SCi** праздновали праздник, ох, недолго. Купили **Eidos Interactive**, уведя его из-под носа у таких акул рынка, как **Electronic Arts**, **Ubisoft** и **THQ**? Что ж, извольте расплачиваться — теперь уже вас самих хотят купить. Кто этот злодей? Пока неизвестно, но кое-чи пальцы указывают в сторону все той же **Electronic Arts**.

Надо сказать, что время для покупки **SCi** выбрано очень удачно. Компания вложила огромные деньги в приобретение и развитие **Eidos Interactive** и в итоге несет очень серьезные убытки: за девять месяцев 2005 финансового года они составили порядка 25 миллионов долларов. Так что, похоже, игровую индустрию ждет очередная крупная сделка. ▶

Игра наоборот | ИНТЕРЕСНОСТИ

Уважаемые игроки! Послушайте, пожалуйста, нашего совета: если вдруг в самое ближайшее время соберетесь покупать наушники, то ни в коем случае не берите продукцию японских производителей! **Philips**, **Thompson** — наше все!

Что, спрашиваете, за бред? Да то, что теперь из японских наушников вами сможет управлять какая-нибудь самурайская зараза! Не так давно японская компания **NTT** продемонстрировала устройство, которое... позволяет руководить действиями человека. Выглядит эта шайтан-штука как — правильно — самые обычные наушники! По «ушам» проходят слабые разряды электрического тока, которые нарушают равновесие человека. Бедняга, разумеется, сразу же начинает инстинктивно наклоняться в нужную сторону, стараясь «удержаться» на ногах. Ну а с помощью группы правильно подобранных импульсов можно заставить человека идти в нужном направлении.

При чем тут компьютерные игры, спрашиваете вы? О-о, сотрудники **NTT** — знатные весельчаки! Во-первых, они выполнили пульт управления своим изобретением в виде джойстика — представляете, в какие забавные игры можно играть на нем? Круче, чем на **Nintendo Revolution**! Во-вторых, нашлось «наушникам» и «игровое» применение — с их помощью можно стимулировать различные физические воздействия на человека. Так, уже сейчас готов экспериментальный стенд, который симулирует ощущения автогонщика. Не за горами, наверняка, и другие, куда более интересные вещи.

Стоит отметить, что наука в последние годы обгоняет самые смелые прогнозы касательно «нейроинтерфейсов». Мы уже увидели первые системы, которые позволяют управлять простенькими играми с помощью силы мысли. Теперь вот появилось и «противоположное» устройство. То ли еще будет! ▶

Кому еще волчатинки? | ИНДУСТРИЯ

Добро пожаловать на реали-ти-шоу «Голод 3»! В предыдущих сериях его участники — важные иностранные инвесторы — уже «съели» отечественные компании **Nival Interactive** и «Бука». Теперь настало время отведать волчатинки! По информации деловой газеты «Бизнес», немецкий фонд прямых инвестиций **Quadriga Capital Russia** и венчурная компания **Intel Capital** приобрели тридцать

процентов компании «Акелла». Сумма сделки, по оценкам экспертов, составила около трех миллионов долларов.

Очень интересной оказалась официальная причина покупки — ею стала поддержка продукции **Intel**. Теперь «Акелла» при создании своих продуктов будет ориентироваться в первую очередь на новые технологии процессорного гиганта, что поможет последнему в конкуренции с **AMD**. ▶

ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП

Итак, наш очередной «Игровой калейдоскоп» сложился из следующих осколков: **Crazy Frog Racer**, **Distant Guns**, **ETROM** — the **Astral Essence**, **Galactic**

Civilizations II: Dread Lords, **Hellgate: London**, **Rainbow Six: Lockdown**, **The Godfather**, **Ultimate Baja Madness**. Так что бегом на наш диск! ▶

Акелла

LEGION ARENA

ЛЕГИОНЫ РИМА

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покоряли во славу Рима целые народы, преподнося цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе мантию римского

полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не подвластно Риму, должно покориться! Всякий, не пожелавший преклонить колени, должен пасть! Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Крупномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвуют тысячи юнитов
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров

Анимация персонажей с помощью технологии "motion capture"

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy"
© 2005 "Slitherine"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Салют!

Да, друзья, несмотря на порядком затянувшуюся весну, зима таки пришла, и теперь за окнами царит холод, слякоть, а на улицу нос лучше не показывать — не ровен час отмерзнет. В такую вот неприветливую погоду самое оно взять наш DVD и отправиться в увлекательное путешествие по его бескрайним просторам, к тому же за отчетный период вышло множество очень интересных вещей, которые вы просто обязаны увидеть собственными глазами.

Прежде всего скажем о том, что наш краснознаменный «Игрострой» под руководством бесменного рулевого Леша Макаренкова продолжает трудиться буквально не покладая рук на ниве перевода модификаций, и в этом месяце мы предлагаем вашему вниманию очередную работу — мод для **Max Payne 2** — «Путь Макса», который отличается весьма интригующим сюжетом и множеством новых фишек в геймплее. Разуме-

ется, все это удовольствие на чистейшем русском языке. Подробности читайте в соответствующей рубрике чуть ниже по течению «CD-мании».

Как вы, должно быть, заметили, в последнее время стало доброй традицией каждый номер добавлять в нашу «Игровую зону» новые игры, и прошедший месяц не стал исключением — прошу любить и жаловать игру **Empire Earth II**, для которой мы подготовили десяток отменных карт и даже три первостатейных модификации, которые изрядно преобразуют знакомую игру. Разумеется, это только начало: уже в следующем месяце мы планируем начать выкладывать дополнения для **Age of Empires III** и — чем черт не шутит — для **Quake 4**. Следите за анонсом, как говорится.

Обратите внимание на раздел «Интересности», в котором всех поклонников **Half-Life 2** ожидает настоящий сюрприз — замечательный набор улучшенных текстур, благодаря которым и без того шикарная графика игры становится вообще настоящим произведением искусства.

В темах DVD самое пристальное внимание рекомендую уделить потрясающей модификации для **C&C: Generals** под названием **Star Wars Imperial Assault**. Как явствует из названия, мод превращает знакомых до боли в печенке «Генералов» в самые натуральные «Звездные войны». Не пропустите уникальный шанс принять участие в битве между ситхами и джедаями задолго до выхода игры **Star Wars Empire at War**.

Раздел демо-версий в этот раз не особо пухлый, ибо разработчики игр что-то не торопятся поделиться с общественностью демками своих хитов, так что в этот раз рекомендуем сыграть в демо-версию игры **Peter Jackson's King Kong**, по которой вполне можно судить о том, что ждет нас в финальной версии.

На этом прощаюсь, и до встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на декабрьском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Помимо того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная (желательно английская) версия игры, все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.
2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.
3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.
5. Блок игроманских статей по MTG.
6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-дискон, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате html лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

- то, что находится на CD и на DVD.
- то, что находится только на DVD.
- то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Сделано в Игромании», «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», «DeathZone», «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-диск плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин
Редакторы: Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
и Денис Валеев
Дизайн оболочки:
Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали:

Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко



СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Модификация для Max Payne 2: Миссия невыполнима — Новый рассвет

Название: Миссия невыполнима: Новый рассвет
Игра: Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Разработчик: Impossible Mod Force
Размер: 255 Мб
Где брать: DVD в рубрике "Сделано в Игромании"

Представляем вашему вниманию новый проект нашего журнала — русскоязычную локализацию одного из известнейших дополнений к игре Max Payne 2: The Fall of Max Payne — «Миссия невыполнима: Новый рассвет». Перевод целиком и полностью осуществлен силами игровоевского цеха «Игромании».

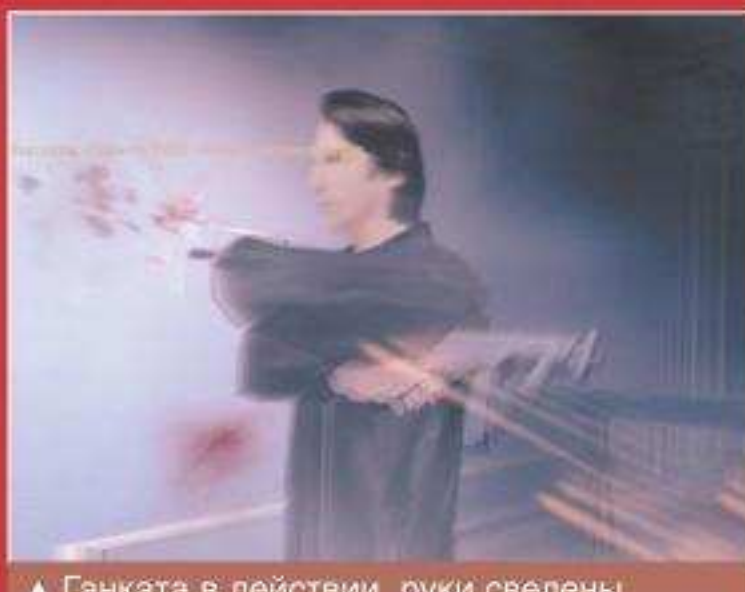
Познакомимся с подопытным поближе. Мод основан на сюжете знаменитого голливудского блокбастера «Миссия невыполнима», но авторы пошли дальше и позаимствовали для своего творения идеи из ряда других не менее популярных киношедевров. Элегантные фокусы с «дезертами» из «Эквилибриума», акробатика главного героя из «Скалы», ураганное соло автомата и дуэт «беретт» наводит на мысль, что разработчики на досуге не один раз пересматривали «Матрицу».

Завязка сюжета незамысловата, но в своем роде увлекательна. Военный самолет F-17 по непонятной причине терпит крушение в Юте. Оперативная обстановка в штате накалена до предела. Очень скоро работники спецслужб выясняют, что на лайнере транспортировали сверхсекретные ядерные боеголовки. Досмотр места происшествия однозначно показывает, что одной «радости шахида» не хватает. А заодно не хватает и майора Шона Диккенса, который сопровождал груз... Остальные пассажиры и пилоты на месте, но признаков жизни не подают и, вероятно, уже не подадут никогда. Коварные заговорщики похитили смертельно опасное оружие и начинают угрожать жестокой расправой всему миру. Политики в ужасе, граждане в панике, дети — у мам на руках, и только главный герой Хант непоколебим, до зубов вооружен и готов в одиночку покарать злодеев и вернуть похищенную Диккенсом боеголовку. Но не так все просто. В деле оказывается замешана корпорация «Баиосайт Фармасьютикалс», а чуть позже подтягиваются русские и китайцы. Каша заваривается нешуточная!

Если непредвзято взглянуть на геймплей, то мод на поверку оказывается совершенно новой игрой. От «Макса» в нем осталось — всего ничего... Разработчики тесно пообщались с графикой, перерисовав ее почти полностью, отправили главного героя на курсы хореографии, и к моменту начала операции он оказался согласен тянуть шпагаты, вертеть тройные тулупы без коньков и элегантно приветствовать врагов ударами пяткой в висок. В небезызвестном фильме «Эквилибриум» наука красиво махать ногами и умело обращаться с огнестрельным оружием называлась «ганката» — авторы мода не стали придумывать новое название... Выглядит это нововведение следующим образом: выбираете ганката в качестве альтернативного оружия и пару MP5 —



▲ Брифинг в штабе IMF.



▲ Ганката в действии, руки сведены.

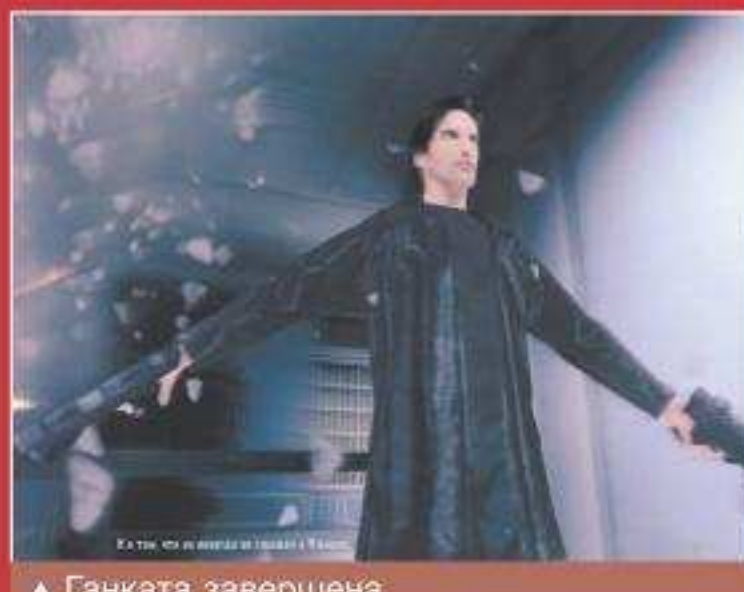
как основное. Пара клавишных комбинаций — и вот уже главгерой грациозно (намного красивей, чем в оригинальной игре) расстреливает злодеев. Все комбо-движения проанимированы на твердую «пятерку». А уж когда Ханту приходит в голову пострелять сразу с двух рук — начинается просто песня. Доморощенный Нео разводит руки с автоматами в стороны и, стреляя по дуге, сводит их, покрывая выстрелами огневой сектор более 180 градусов.

Но ганката — не единственная особенность модификации. Есть еще дизайн уровней и атмосфера. Авторы тщательно воссоздали множество эпизодов из оригинальных фильмов. Продуманности постановок скриптовых роликов могут позавидовать крупные игровые студии: мод не просто изобилует такими сценами, они являются его основной составляющей, неотъемлемой частью игры. Больше, чем в оригинальном «Максе». Ну а на закуску авторы мода заменили все игровые модели персонажей новыми! Наш мачо выглядит именно как Том Круз, а не Буратино в стадии заготовки.

Стоит ли говорить, что звуки с музыкой полностью заменены на оригинальные саундтреки из фильмов. Добавлено несколько совершенно новых видов оружия — автомат MP5k и его вариант с глушителем, пистолет CB9, боевой нож, винтовка ХКГЗ и снайперка «Барретт M82».



▲ Приятные взрывоопасные интерьеры.



▲ Ганката завершена.

А в итоге мы имеем бесплатное игровое дополнение, которое создавалось около четырех лет и получилось настолько качественным, насколько вообще может быть хорош мод. Кремль! Эталон!

Что касается нашего перевода, то, будем скромны, — он стандартно выполнен на самом высоком уровне. Переведены все игровые элементы: меню, заставки, графика и субтитры. Все, что нужно для полного понимания игрового процесса. Кроме того, мы полностью сохранили стиль графического оформления.

Процесс установки дополнения так же максимально упрощен: достаточно распаковать архив в игровую папку (например, C:\Games\MaxPayne2) и в стартовом меню игры выбрать мод ND_RUS, после чего кликнуть Play (Играть).

— ИНТЕРНЕТ ДЛЯ МОБИЛЬНОГО? Заманчиво... — ЕЩЁ БЫ! Подключи WAP!

Ты сможешь скачивать мелодии, смешные открытки, лучшие Java-игры, а ещё — узнать прогноз погоды, афишу, ТВ-программу и многое другое.

Узнай, насколько просто подключить WAP по бесплатному телефону **0777!**

Настрой телефон на сайте www.megafonmoscow.ru в разделе «Автонастройки» и качай всё, что хочешь.



ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. GTA: San Andreas

Что: Один самолет, текстуры для магазина, футболка, очки, текстуры для автосервисов, восемнадцать моделей автомобилей, одна модификация, набор граффити, текстуры для оружейных магазинов, велосипед
Где брать: Игровая зона II



▲ Автомобиль Subaru Impreza

Нынешняя подборка под завязку набита красивыми и дорогими автомобилями. Перво-наперво обратите внимание на модель невиданного качества — **Subaru Impreza**. Кажется, что она сошла с обложки автомобильного журнала. Блестящие объемные поверхности, проработанный в малейших деталях салон, рифленые колеса, решетки радиаторов, патрубки — все эти детали выполнены на пять с плюсом. Машина устанавливает новую планку качества. Однако напомним, что упомянутая работа лучшая из лучших. Ее товарки, среди которых вы встретите известнейшие марки «Шевроле», «Ауди», «Форда», «Мицубиси», «Феррари» и «Тойоты», созданы старательными, грамотными и усердными авторами. Их творения получились добротными и ладными.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Unreal Tournament 2004 — Archasis

Название: Archasis ♦ **Игра:** Unreal Tournament 2004 ♦ **Разработчик:** Fuzz Development Studios

♦ **Что нового:** титульный экран, карты, режим игры, оружие, классы воинов, система повышения опыта, модели персонажей, анимация, текстуры, звуки, музыка ♦ **Размер:** 102 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Модификация **Archasis** списывает в утиль космические станции, межгалактические перелеты и прочую фантастическую атрибутику оригинальной игры. На смену ей приходит волшебный мир, населенный рыцарями, лучниками, добрыми и злыми волшебниками. Понятное дело, что эти люди и не подумают стрелять из биовинтовок, миниганов и ручных ракетных установок. Их любимое оружие: мечи, кинжалы, арбалеты, луки и могущественные заклинания. В этой фэнтезийной стране построено три города и пять волшебных мест, которые маги используют для телепортации и колдовских манипуляций. После участия в сражениях все персонажи получают очки опыта, а вслед за ними новые способности и приемы. Перестрелки из луков и волшебных посохов сопровождаются аутентичной готической музыкой с хоровыми запевками трубными гласами и органными переливами.



Анимация участников битв также изменена. Герои красиво машут клинками, в воздухе носятся стрелы, а маги, прежде чем совершить что-нибудь эдакое, зловеще шевелят пальцами. В общем, весьма качественная модификация специально для всех поклонников фэнтези.



ПРОГРАММА «МОБИКОН» НА НАШЕМ ДИСКЕ!

CD + DVD



«МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами.

Ассортимент «МобиКона», постоянно растет.

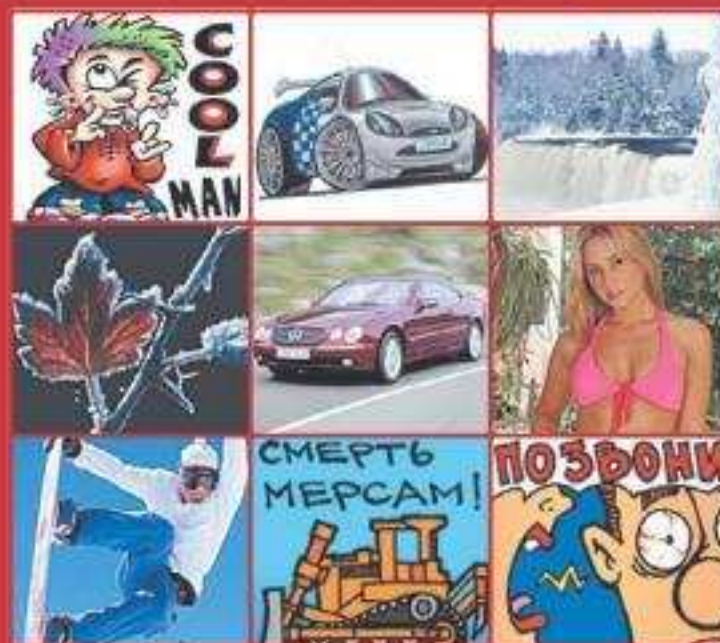
На этом диске вы сможете найти:

- Более 500 игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;
- Более 500 MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;
- Огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;
- Более 600 полифонических мелодий;
- в разделе «Видео» — ролики и мульт-

фильмы;

Также предлагаем вашему вниманию новинки:

- **Слайд-шоу** — поучаствуйте в создании фильма!
- **Темы** для оформления меню вашего телефона!
- «Шура, вас срочно вызывает местком», «Ларису Ивановну хочу», «Жизнь хороша!» - и это всего лишь малая часть высказываний любимых киногероев в разделе «Мелодии» на «Мобиконе»!
- Значительно расширился выбор **экранных заставок**, некоторые из них вы видите здесь и сейчас. Но еще большее количество картинок вас ждет на диске!





№2. Battlefield 2

Что: Шесть модификаций, шесть карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Isle of Honor

Новая подборка модификаций и карт для Battlefield 2 состоит из двенадцати ярких и прекрасно сбалансированных работ. Самая выдающаяся — карта **Isle of Honor** — предлагает окунуться в битву за острова, затерявшиеся в Мировом океане. Тут заказывают музыку любители бороздить водную гладь на лодках. Остатком же на суше снайперам и автоматчикам придется туго под шквальным огнем с моря.

Также вас ждет встреча с шестью модификациями: **Australian Forces**, **Project Reality**, **Hover Jeeps**, **Kaboom**, **Perfect Dark Sounds** и **Single Player 64**, которая позволяет в одиночной игре сварганить сражения с участием 128 бойцов. Оставшиеся в запасе пять новых карт тоже подарят вам незабываемые игровые моменты.

№3. The Sims 2

Что: 33 набора одежды, один квартал для застройки, часы-будильник
Где брать: Игровая зона III



▲ Женское платье FA 18th century 4

Памятуя о приближении Нового года, мы приготовили для ваших любимцев целый ворох ослепительных праздничных платьев. Будничной одежде тоже нашлось место в наших гардеробах. В общем, все девочки и мальчики, дяди и тети Сим-Сити найдут себе обновку по душе. А чтобы симы не проспали наступление новогоодного карнавала, у них появится новенький надежный будильник.

№4. DOOM 3

Что: Шесть карт, четыре модификации
Где брать: Игровая зона I



Карта Death Is Coming

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Silent Hunter III — Real Uboat

Название: Real Uboat ♦ Игра: Silent Hunter III ♦ Разработчик: Beery team

♦ Что нового: карта, характеристики оружия, текстуры ♦ Размер: 42 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Real Uboat перелопачивает Silent Hunter III, изменяя характеристики подлодок, самолетов и кораблей. Вооружение судов — торпеды, орудия и пулеметы — также изменили свои свойства. Кроме того, вся игра приближена к историческим реалиям. Но авторы не ограничились лишь этим. Изменениям также подверглась визуальная составляющая игры: все корабли, орудия, деревья, трава и волны выглядят свежо и ярко. Экипаж подлодки примерил новую красивую форму, соответствующую той, которую носили настоящие моряки. Вы также сможете попробовать новую систему усталости и отдыха моряков.



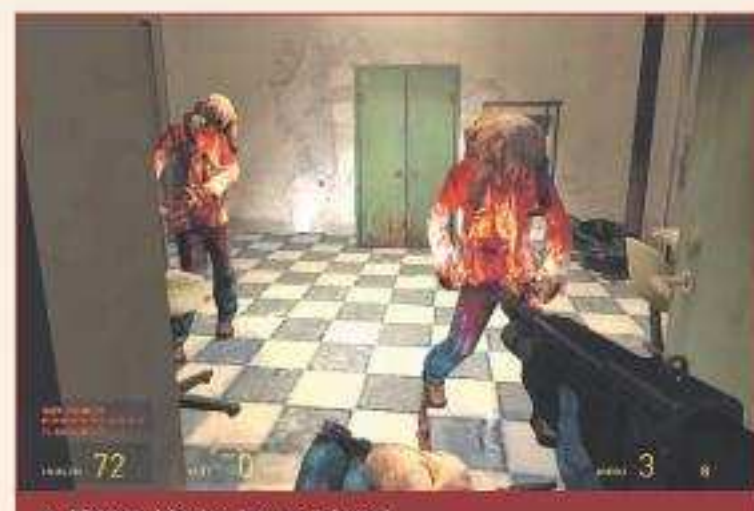
Предлагаем вашему вниманию десять дополнений. Лучшим творением мы признали карту **Death Is Coming**. С самого начала автор забрасывает вас в самую гущу жестокой битвы, где на вас тут же налетают три озлобленные головы, а за ними как на буфет прет разъяренный зомби. Придется отстреливаться, отмахиваться фонарем и драться пудовыми кулаками, дабы завалить этих нехороших товарищей.

Не пропустите также и другие карты и модификации.

№5. Half-Life 2

Где: Игровая зона II
Что: Двенадцать карт

Имя лучшего творения по праву носит карта **Vexko International**. Наш герой попадает в большую гостиницу и узнает, что вместо постояльцев здесь проживают зомби и вурдалаки, не дающие нормально существовать прилежным гражданам. Что же делать? Конечно, бежать! Куда бежать? Бежать навстречу супостату, дабы залить полы, лестницы и лифты отеля его кровушкой. Надо признать, что врагов здесь очень много: зомби



▲ Карта Vexko International

и прыгающие существа поджидают нас практически за каждой дверью. Задача простая

— В МОЁМ МОБИЛЬНОМ
ВСЁ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРЕКРАСНО...

— СДЕЛАЕМ! ЗАЙДИ НА НАШ WAP-САЙТ!

Зайди на wap.megawap.ru, перейди в раздел «Стильный мобильный» — и ты найдёшь там коллекцию полифонических мелодий, картинок, логотипов, популярных Java-игр, в том числе бесплатных. Всего пара кликов — и ты добавишь индивидуальности своему мобильному!

ЗАО «Соник Дю», Лицензия Минсвязи РФ № 15002.



— навешать на себя, аки баранки, гранаты, сунуть за пазуху именной кинжал типа монтировка, взять в мозолистые руки боевой шотган и отправиться кромсать гостей из потустороннего мира.

Не пропустите и другие одиннадцать карт.

№6. ТрекМания Sunrise

Что: Одна модификация, десять трасс, десять моделей и скинов машин
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Mars

В центре внимания нынешней подборки — модификация с красноречивым названием **Mars**, созданная, видимо, ярой поклонницей игры с ником **Katja**. Конечно, вы уже догадались, что после установки этого мода трассы «ТрекМании» перенесутся на поверхность красной планеты.

По уже сложившейся традиции вас также ждут десять отличных моделей и скинов машин плюс десять безумных треков.

№7. Earth 2160

Что: 16 карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Lost Canyon

В этой подборке вас ждет множество новых карт для этой великолепной игры. Большинство из них дышат жаром пустынь, но специально для того, чтобы освежиться после сражений в песках, для вас приготовлены территории, покрытые снегом и льдом.

№8. Empire Earth II

Что: Десять карт, три модификации
Где брать: Игровая зона I

Особое внимание обратите на карту **Battle of Lexington and Concord**. На ней вы можете в полной мере раскрыть свои полководческие таланты. У вас есть территория, которую надо удержать. Враг начинает наступать со всех сторон с самых первых секунд игры. Уследить, что к чему, очень сложно, поэтому от вас потребуется высокая концентрация на происходящем и внимание.

Также не пропустите другие карты и моди-

ТЕМА КОМПАКТА

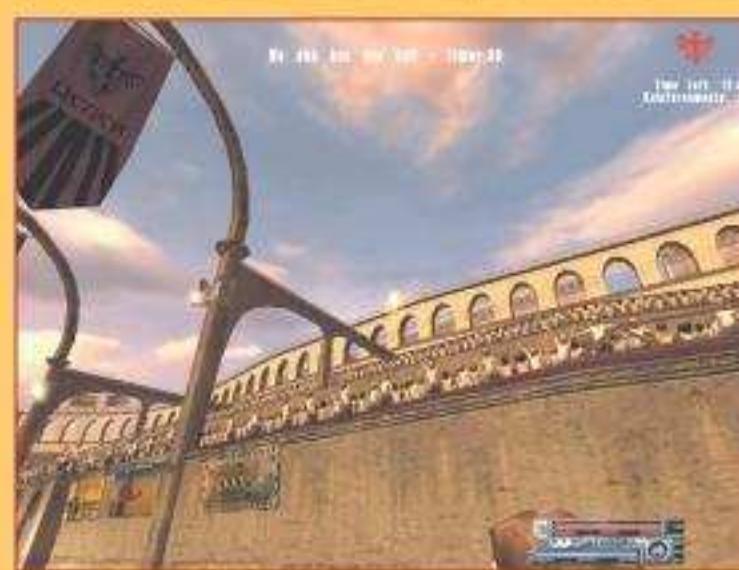
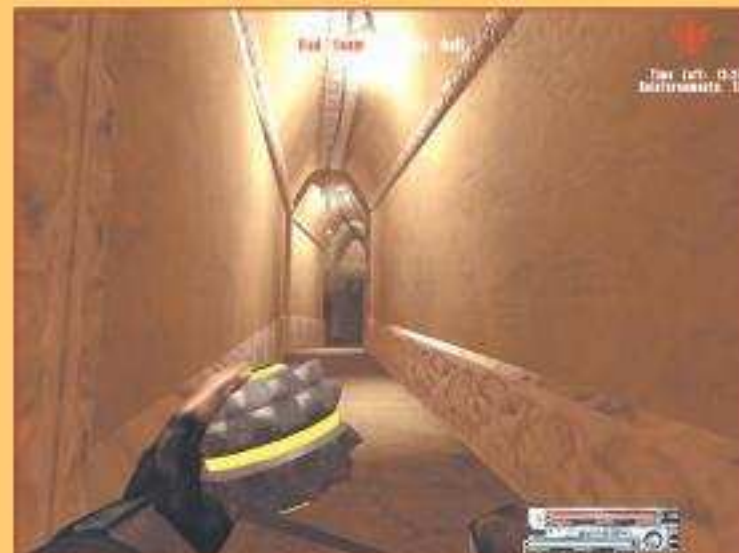
Far Cry — Ultraball

Название: Ultraball ♦ **Игра:** Far Cry ♦ **Разработчик:** Team Brutal Debugz ♦ **Что нового:** титульный экран, карты, режим игры, модели персонажей, текстуры, звуки ♦ **Размер:** 42 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Если вы устали от бесконечного грохота пулеметов и автоматов, разрывов гранат и прочего непотребства, творящегося в джунглях знаменитого тропического острова, то установите эту модификацию, и Джек Карвер отправится в отпуск — играть, представьте себе, в регби. Для этой забавы отведены два стадиона. Правила просты: нужно завладеть мячом и пронести его через ворота соперников. Для того чтобы отобрать мяч у нападающего вражеской команды, нужно долбануть его электрошоком, ну а каждый забитый или пропущенный гол сопровождаются криками и шум болельщиков. Авторы создали весьма качественные стадионы, на которых происхо-

дят матчи, и даже проложили под ними подземные пути. В целом мод весьма неплох и подарит вам немало приятных минут.



▲ Карта Battle of Lexington and Concord

фикации **Portuguese Civ Mod**, **Russian Civ mod** и **Spanish CivMod**.

№9. Warcraft III

Что: Четырнадцать карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта To the Bitter End: Juggernaut

Warcraft III — воистину вечная игра, с момента выхода которой прошло аж три года, а свежие дополнения для нее не перестают появляться. На сей раз мы посоветовались и ре-

шили порадовать вас четырнадцатью отменными картами, среди которых есть классические RPG, melee-карты и две веселенькие мини-игры, включая любимый всеми обладателями бессмертной приставки Dendy Pacman.

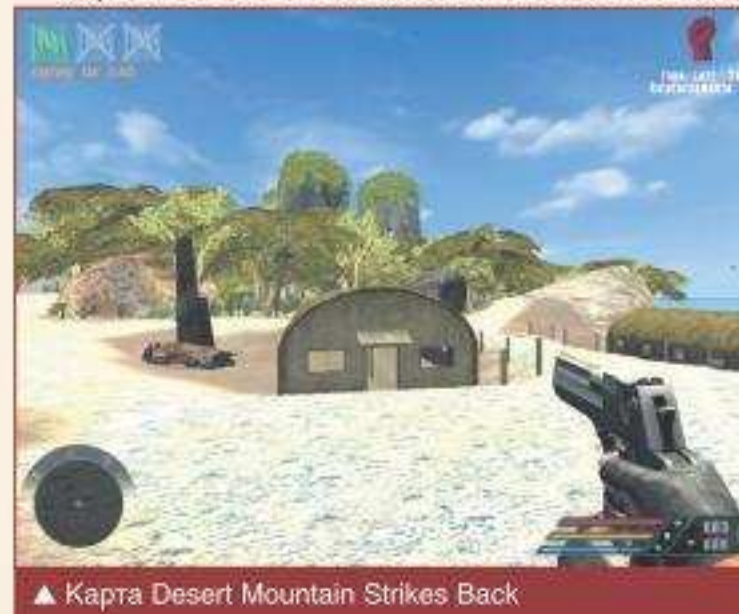
Ну а лучшей картой была выбрана миссия **To the Bitter End: Juggernaut**. Нехорошая нечисть взяла и без письменного разрешения напала на любимую деревню вашего сердобольного друга. «Беспредел!» — выпучив глаза и разрывая свои и без того опухшие голосовые связки, кричите вы, после чего в попытках надеваете штаны, берете в свои героические руки автомат и отправляетесь кромсать злющих врагов, коих на карте очень много, и все они как назло нападают целыми партиями и не дают ни минуты отдыха.

Не забудьте попробовать свои силы и на других тринадцати картах.

№10. Far Cry

Что: Семь карт
Где брать: Игровая зона II

Самая сильная работа в новой подборке — карта **Desert Mountain Strikes Back**. Теат-



▲ Карта Desert Mountain Strikes Back



ром военных действий по традиции стали цветущие тропические острова, отличающиеся отменным дизайном, детализацией и немалыми размерами. Уверю вас, что сафари в здешних джунглях заведет вас не по-детски.

В этом же разделе расположились еще шесть весьма достойных карт.

№11. Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Что: Тринадцать дополнений
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация USM

В этой подборке уделите особое внимание дополнению под названием **USM**, которое включает в себя около 50 новых световых мечей! Теперь вы сможете стать счастливым обладателем любого светового меча, который хоть раз был использован во вселенной «Звездных войн». Кроме того, вас ждут разноцветные кристаллы, которые разнообразят цвета световых лезвий.

№12. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: Две модификации, десять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Absinth

Особое место в этой подборке занимает увлекательная модификация **Absinth**. Она добавляет в игру две новые фракции — **Last Alliance** и **Elves**. Обе, как и полагается, обладают своими замками, героями и юнитами. Старые знакомые — Рохан, Гондор, Изенгард и Мордор — в накладе тоже не остались: в их распоряжение поступили новые войска, заклинания и специальные возможности.

Кроме того, вас ожидает десятка новых карт, а также модификация **Hero Mod**.

№13. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Где: Игровая зона II
Что: Двадцать карт

Если вы помните, то мы обещали в каждом номере выкладывать на диск по двадцать лучших карт до выхода игры **Heroes of Might and Magic V**. Итак, в этой подборке вы найдете два



▲ Сорок лучших карт

десяток отменных миссий, лучшей из которых вся редакция признала карту **World Leader 3**. Вы сражаетесь на стороне темных сил, которые, объединившись с вампирами, упырями, вурдалаками и прочей нежитью, взяли и уничтожили всех людей, животных, насекомых и даже микробов. Пришло время делить захваченный мир, но вот незадача — каждый из упырей желает оттяпать себе кусочек побольше и послаще. Что же теперь делать? Конечно, воевать! Кто из вурдалаков победит, того и тапки. Сражаться, надо сказать, очень сложно, ибо пока все вампиры готовились к войне, вы, как водится, валялись на печке и били баклуши. Теперь надобно в кратчайшие сроки собрать армию и отправить нежить туда, откуда она вылезла — прямиком в ад.

Всене непременно взгляните и на другие девятнадцать карт.

№14. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 14 плагинов
Где брать: Игровая зона III

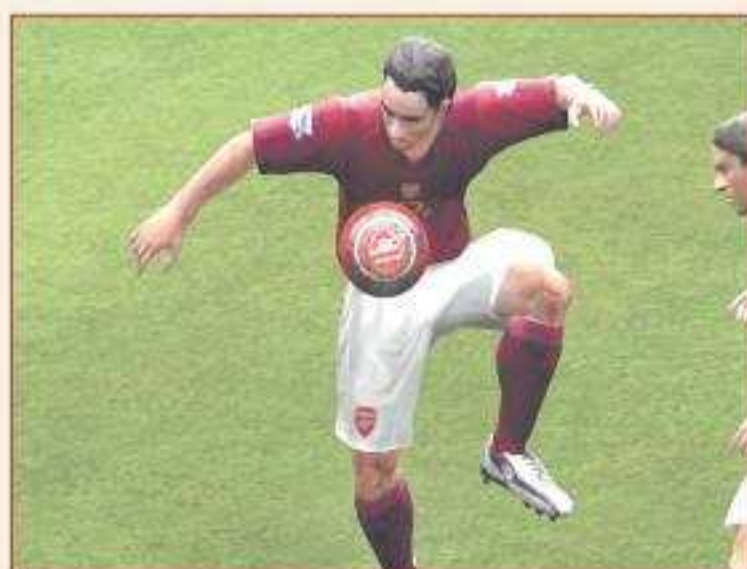


▲ Плагин Cm Partners

Ни за что не проходите мимо плагина **CmPartners**. Благодаря этому плагину вы сможете развивать дружеские отношения со всевозможными NPC. Чем больше вы с ними общаетесь, тем больше вы им нравитесь и, соответственно, тем больше вероятность того, что вам откроется скрытый диалог, например, приглашающий собеседника путешествовать с вами. Количество диалогов весьма разнообразно, начиная от обычных приветствий и заканчивая признаниями в любви. Такие дела.

№15. FIFA Football 2006

Что: Десять программ, пять патчей, шесть комплектов форм
Где брать: Игровая зона II

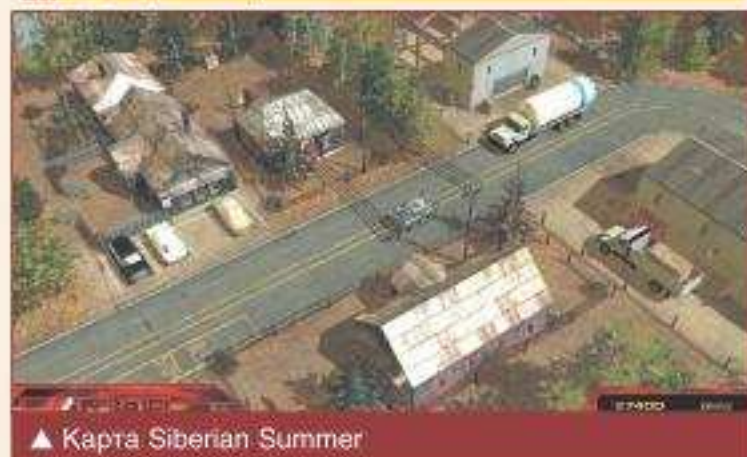


▲ 3G Ball Center 06

Из года в год канадская **EA Sports** радует игроков свежими инкарнациями своих спортивных симуляторов. А для самого нового — **FIFA 06** — уже стали появляться различные дополнения. В этой подборке вас ждут шесть комплектов форм для известных европейских команд и пятерка интересных патчей. Но прежде всего обратите внимание на незаменимые для любого поклонника виртуального футбола программы: **Kit Raptor 2GK 1.0**, **06 Utilities Working 2.0**, **06 Kit Working Deluxe 1.0**, **Penalty Shootout 06**, **FIFA 06 Cheat Machine**, **Lng Editor 2006**, **FifaX Music Exporter 06** и **3G Ball Center 06**.

№16. Act of War: Direct Action

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Siberian Summer

Siberian Summer, несомненно, лучшая карта нынешней подборки, отличающаяся от-

— НЕ ХОЧУ ПРОПУСТИТЬ ЭТОТ ЗВОНОК!
— ВКЛЮЧИ «ГОЛОСОВУЮ ПОЧТУ»!

И в твоём мобильном заработает круглосуточный секретарь.

Если у тебя тариф серии ЛАЙТ*, подключи «Голосовую почту» прямо сейчас, набери команду *105*4*3*1#.

Если у тебя контрактный тариф, набери команду *105*3*1*1# и выбери «Golosovaya pochta».

*Для тарифных планов серии ЛАЙТ: «Единый», «Рублёвый», «О'ЛАЙТ», «ПРОСТО», FIX, ФИКСЛАЙТ, GSMЛАЙТ, УЛЬТРАЛАЙТ.

МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя



менным дизайном и четким балансом. Ее события разворачиваются в живописной загородной местности. Каждый из четырех игроков стартует в позиции, хорошо приспособленной для обороны. В центре карты расположен островок с месторождением нефти — тот, кто захватит его, получит весомое преимущество над остальными.

Помимо этой вас ждут еще одиннадцать отличных карт.

№17. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 23 модели автомобилей, десять моделей оружия
Где брать: Игровая зона II



▲ Автомобиль Mitsubishi Lancer Evolution

В новый сборник «Лучшие работы для «Мафии» вошли первосортные модели автомобилей и оружия, сделанные за последние полгода. Вы сможете встретить на улицах своего Лост-Хейвена современные фешенебельные авто вроде BMW 645 Coupe, BMW M5 E60, Jaguar XJ 220 и Pontiac Fiero GT наряду с машинами, ставшими историей, — Austin Healey 3000 MKIII и Cadillac Bonneville. Автопром СНГ представлен внедорожником УАЗ-3159 и экономным ЗАЗ-1102 «Таврия».

Любители общественного транспорта ни за что не пропустят российские троллейбусы и автобусы: ЗИУ-9, Trolza-682, «Икарус-255», «Икарус-256», ЛИАЗ-5256, МАЗ-103 С и МАЗ-107. В папке с оружием лежат новоиспеченные автоматы, пулеметы, карабины и пистолеты.

№18. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Power Fight

Самое заметное дополнение этого месяца — модификация **Power Fight**. Она изменяет характеристики тяжелого вооружения всех воюющих блоков. Танки обзавелись новыми пушками и лазерными лучами, а ракетные залпы стали более мощными и прицельными. Благодаря всему этому сражения проходят на порядок динамичнее и эффектнее.

Обратите внимание и на одиннадцать новых карт.

ТЕМА DVD

Doom 3 — Last Man Standing 2

Название: Last Man Standing ♦ Игра: Doom 3 ♦ Разработчик: Last Man Standing Team

♦ Что нового: Мультиплеерный режим, карты, враги, звуки, ИИ ♦ Размер: 162 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Модификация подарит мультиплееру **Doom 3** второе дыхание. Новый режим называется Last Man Standing Coop 2. Сетевые свалки проводятся на двух десятках отменных карт, и вам предстоит сражаться на космических базах Марса, в склизких пещерах, в заваленных обломками туннелях и сумрачных лабиринтах. Жаркие перестрелки завяжутся на территории космопорта и в телекоммуникационном центре. Созданные авторами локации отличаются отличным дизайном и позволяют участникам баталий разрабатывать разнообразные тактики.

Также необходимо сказать, что новые уровни заселят и невиданные ранее чудовища. Вас ждут шесть разновидностей тварей, которые одним своим видом повергают в

ужас. Кроме страшной внешности, демоны получили новые сообразительные мозги.

В общем, смело рекомендуем эту модификацию всем любителям **Doom 3** и сетевых побоищ.



№19. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Две модификации, десять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация The Dance Macabre

Лучшая работа этого месяца — большая модификация **The Dance Macabre**, добавляющая в игру полноценную сторону — **The Harlequins** (Eldar: Rillietann). Новая каста проработана очень и очень детально, обладает собственными постройками, героями, юнитами, техникой, видами оружия и возможностями. Как говорится, не пропустите!

Вам обязательно понравятся и десять новых карт, а также модификация **Total War 2.0**.

№20. Need for Speed Underground

Что: Двенадцать винилов
Где брать: Игровая зона II

В нынешней подборке вы найдете аж двенадцать новых винилов для своих машин, ну а звание лучшего по праву носит винил **Ace age**, который обязательно напомнит вам о мультфильме «Ледниковый период».



▲ Винил Ace age

№21. Star Wars: Battlefront

Что: Десять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Hoth: the Big Battle 2

Предлагаем вашему вниманию десять отменных карт. Лучшая — **Hoth: the Big Battle 2**. Вы просыпаетесь на небольшой базе и узнаете от друзей, что пора отправляться на битву с Империей. После получения ценных указаний ваш герой собирает пожитки, за-

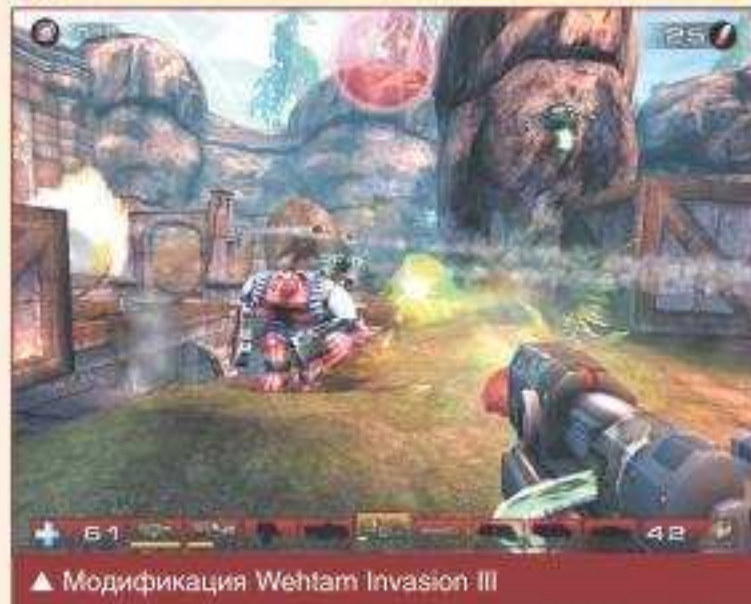
прыгивает на двуногое существо и отправляется в самое пекло. В битве победить очень сложно, так как у вас нет техники, а есть только беспомощные двуногие существа, дохнувшие как мухи под ударом мухобойки.

Также вас ждут и другие девять карт.

№22. Unreal Tournament 2004

Что: Одна модификация, один мутатор, семь карт, три скина

Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Wehtam Invasion III

Wehtam Invasion III — третья версия весьма популярной модификации, добавляющей в Unreal Tournament 2004 новый режим игры — Wehtam Invasion. На любой карте вам придется отбиваться от массы цветастых и причудливых (но невероятно злобных) монстров. Очень увлекательно.

Кроме того, на диске вы сможете найти забавный мутатор ROOator, качественные скины — Ghost Hunters, Boney и Super Mario, а также семь новых карт.

№23. Operation Flashpoint

Что: Десяток дополнений

Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация «Аддон Внутренних войск МВД РФ Drt»

Из всей подборки хочется выделить дополнение «Внутренние войска МВД», которое включает в себя бойцов МВД различных специальностей, набор метательного оружия, а также модель грузовика ГАЗ-66.

Не пропустите другие девять дополнений.

№24. Starcraft: Brood War

Что: Одна кампания, семь карт, семь сценариев

Где брать: Игровая зона II

В этот раз мы решили порадовать всех поклонников нестареющего Starcraft весьма ин-



▲ Кампания Wicked Reality

тересной кампанией Wicked Reality, состоящей из пяти миссий. Она рассказывает историю совершенно другой вселенной — поэтому здесь вы не встретите ни одного знакомого по оригинальной игре персонажа. В целом очень сложная, но увлекательная кампания.

Кроме того, вас ждут семь отменных мультиплеерных карт и семь однопользовательских сценариев.

№25. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Асы в небе - Перл-Харбор

Что: Восемь карт, четыре скина

Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Babelthuar Cover

Нынешняя подборка целиком и полностью посвящена игре Ил-2 Штурмовик: Перл Харбор. Специально для вас мы приготовили четыре шкурки и восемь миссий, лучшая из которых — Babelthuar Cover. Вы отправляетесь в, казалось бы, скучный полет с простым заданием — сопроводить важный транспортный самолет до базы. Однако на вашу группу нападает целый десяток вражеских бомбардировщиков. Самолеты противника вмиг окружают ваши истребители и атакуют их прямо со всех сторон. Начинается настоящий ад в небесах. Чтобы выжить, вам придется вертеться, уклоняться от ударов противника и пытаться атаковать самому, ведь враг должен быть уничтожен!

Помимо этого в подборке вас ждут еще семь карт и четыре скина.

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Бонус №1. Карта для Warcraft III — Brutal Winter

Демииурги из Blizzard, похоже, больны неизлечимым гуманизмом. Как очумелые, они одну за другой клепают бесплатные карты. Новый плод их трудов называется Brutal Winter. Отменный дизайн и красота нового региона гарантированы опытом и безупречной репутацией мастеров студии.

Бонус №2. Набор карт для Soldner: Secret Wars

Труженики из JoWood собрались с силами и сварили для обладателей Soldner: Secret Wars целых четыре карты для мультиплеера. Они предназначены для режимов Capture the Vehicle, Capture the Flag, Super Conquest и Conquest. Представленные территории сделаны грамотно и со вкусом, что, в сущности, неудивительно для профессиональных разработчиков.

Бонус №3. Две трассы для GTR

GTR — это великолепный симулятор соревнований GT. Однако народные умельцы еще не сделали столько модификаций, чтобы игра получила постоянную прописку в «Игровой зоне». Поэтому пока что мы радуем вас двумя отменными трассами. Первая называется GTR Bahrain. Приготовьтесь к безжалостному арабскому солнцу, расплавленному асфальту, опасному для многих колес, и замысловатым поворотам. Вторая занесет ваши болиды на соревнования в Америку. Дизайн и красота этой трассы также не подкачали.

DEATHZONE

Call of Duty: United Offensive

Что: Одна модификация, один скин, десять карт

Где брать: DeathZone



▲ Карта Island Assault

Island Assault — необычная для Call of Duty карта. В большинстве авторских работ мы видим французские и немецкие города да

— Эй, а где все?

— Открой для себя услугу АОП — и будешь в курсе!

Ты сможешь узнать в любой момент, где твои друзья или родные, и даже увидеть их на электронной карте. Если захочешь, ты будешь получать эту информацию регулярно — по расписанию. Увидел, что друзья рядом? Можно встретиться! Информация и подключение — на сайте AOP.MEGAFONMOSCOW.RU



пляжи Нормандии. **Island Assault** — приятное исключение, благодаря чему ваш персонаж попадет на тихоокеанский остров Тарава. Представляете, как здорово пострелять по недругам не в дубовых и буковых рощах, а в зарослях пальм и бамбука. Да и коллекция ваших карт станет более разнообразной.

Не пропустите и девять других карт, модификацию **Wolfsbane's Realism 6**, а также новое оформление игрового меню **SubDub's Background**.

Counter-Strike: Source

Что: Четыре карты, десять моделей оружия, шесть скинов игрока
Где брать: DeathZone



▲ Карта de_energo

За прошедший месяц было выпущено огромное количество карт и моделей для **Counter-Strike: Source**, но мы отобрали для вас все самое лучшее. В новой подборке для вас заготовлено четыре карты, две из которых выполнены на тему «Сталкера». **De_energo** поразит своей схожестью с Чернобыльской АЭС, а **Aim_Stalker** еще и потренирует вас в снайперской стрельбе. Также не пропустите шесть новых «шкур» и солидный арсенал качественных моделей оружия, среди которых есть и знаменитые **АКСУ-74** и **СВД**.

Joint Operations

Что: Одна модификация, тридцать пять карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта Island Village

Самая красивая карта нынешней подборки — **Island Village** — предназначена для игры в режиме «Царь горы». Место сражений — группа островков. Перебираться с острова на остров можно с помощью надувных лодок и вертолетов.

Не пропустите также остальные карты и модификацию **CS Soundpack**, которая заменит звуки большинства видов оружия теми, что есть в **Counter-Strike**.

Quake III Arena

Что: Семь карт, пять моделей
Где брать: DeathZone

В сегодняшней подборке вы, как всегда, найдете пухлую пачку отменных карт и кучу симпатичных моделей и ботов. А лучшая среди лучших — карта **PHARAOH'S**

TEMA DVD

Command & Conquer: Generals — Star Wars Imperial Assault

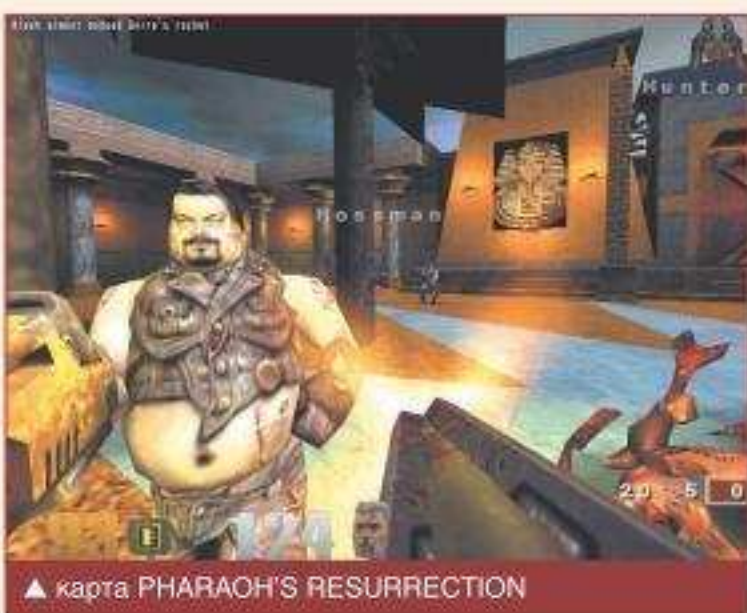
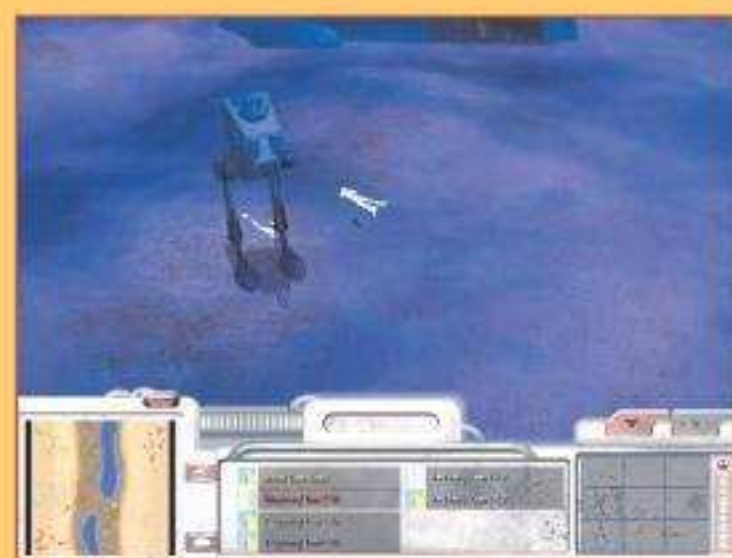
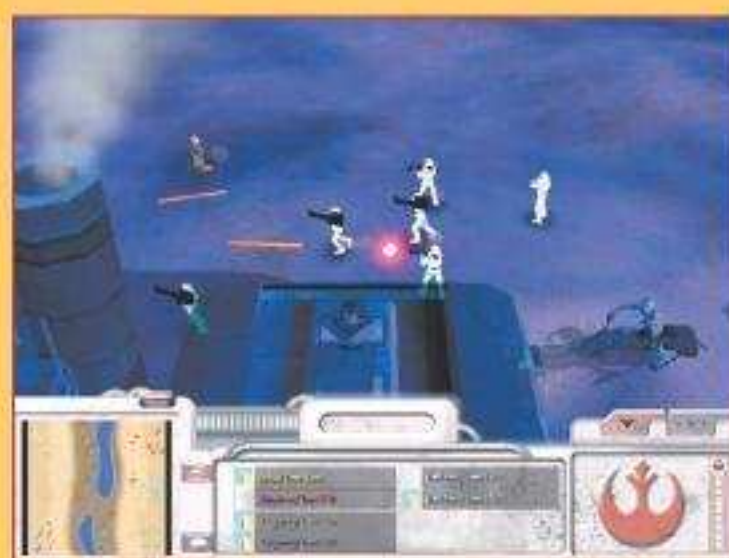
Название: Star Wars Imperial Assault ♦ **Игра:** Command & Conquer: Generals — Zero Hour ♦ **Разработчик:** Derelict Studios ♦ **Что нового:** Карты, юниты, музыка, звуки, меню ♦ **Размер:** 224 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Творение студии **Derelict** превращает искоженную вдоль и поперек **Command & Conquer: Generals — Zero Hour** в игру по мотивам «Звездных войн». Вы не узнаете прежних «Генералов». Вместо былой земли вы получите целую вселенную из десяти планет. Вашим армиям доведется побывать и на жарком Татуине, и на холодной планете Хот. Если вам по вкусу роль императора Палпатина, стройте армады Ти-истребителей и Ти-бомбардировщиков, покоряйте сушу ордами имперских штурмовиков и втапывайте повстанцев в грязь шагающими танками. Если же вы грезите о прежней свободе в галактике, примите участие в судьбе повстанцев, командуя эскадрильями Икс-Вингов и отрядами джедаев.

Все юниты тщательно прорисованы, снабжены новыми картинками и взятыми из фильмов и игр звуками: джедайские мечи зловеще шуршат, залпы бластеров харак-

терно скрежещут. Дополняют все великолепие оригинальные симфонии «Звездных войн». Вы насладитесь звуками «Имперского марша», композиции «Охота на графа Дюка» и многих других мелодий.

Озвучены и голоса юнитов. Например, джедаи, получив приказ, вдохновенно отвечают, что с помощью Силы выполняют ваши указания.



▲ карта PHARAOH'S RESURRECTION

RESURRECTION, которая перенесет вас в Древний Египет, прямо к подножию величественных пирамид. Сражаться придется среди множества пыльных гробниц с замшелыми мумиями. Приготовьтесь к трудностям, ибо хорошее оружие спрятано, а аптечки не найти днем с огнем.

Прочие карты и модели наверняка тоже пригодятся вам в бурной геймерской жизни.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: Семь карт, три модели
Где брать: DeathZone

Многие фанаты мира «Звездных войн», наверное, соскучились по свеженьким дополнениям для замечательной игры **Jedi Academy**. В этой подборке вы найдете множество вкусностей, среди которых

лучшая — карта **Bio-Castle**. Битва разворачивается внутри некоего живого организма, а мы, судя по всему, играем роль зловонных надоедливых микробов, которые носятся повсюду и отравляют жизнь хозяину организма. Несмотря на столь прискорбное положение дел, сражаться здесь одно удовольствие. Автор старательно продумал архитектуру карты и обеспечил множество удобных мест для засады, а также достаточно свободного пространства, нужного для могучей джедайской силы. Короче говоря, ристалище обещает быть жарким и по обыкновению кровопролитным. Главное, чтобы столь мощная потеря крови не повредила пораженному бактериями организму.

Другие карты, возможно, не столь драматичны, но тоже довольно увлекательны.



▲ карта Bio-Castle

ВМАНУЛЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор улучшенных текстур для Half-Life 2

Роскошный набор улучшенных текстур высокого разрешения для любимой миллионами Half-Life 2. Обновленные тела и лица получают все главные герои игры и актеры массовки — всякие там солдаты, полицейские и мирные горожане. В другие тела также переселят собак, зомби и монстров. Некоторые виды оружия также заиграют новыми красками. Добавьте к этому списку перерисованные транспортные средства, телевизоры, телефоны, автоматы с водой и ящики с патронами — и вы поймете, что сей набор просто мечта любого поклонника этой игры.

Бесплатное дополнение к игре GTR Kings of Ovals

Это хорошее дополнение построит овалы трассы для американских соревнований NASCAR. На трех новых автодромах есть где разогнаться, поэтому борьба за места на пьедестале будет вестись на огромных скоростях. Поворотов немного, но они коварны и требуют немалого мастерства.

ВЕСЕЛОСТИ

Что: Девять shareware-игр
Где брать: Раздел «Веселости»

Самая увлекательная игрушка нынешней подборки поведает вам сказочную историю про Красную Шапочку, наученную встречей с волком. Девочка смекнула, что для того, чтобы беззаботно ходить по лесу, не боясь его наглых обитателей, нужно научиться волшебству. Пройдя магические курсы, она заменила шапочку на шляпу, корзинку на колдовской посох и отправилась крошить злобных хищников, чтобы другие маленькие девочки тоже могли ходить в гости к своим бабушкам без опаски попасть в лапы к серым да зубастым.

ПАТЧИ

Что: 7 патчей
Где брать: Раздел «Патчи»

Новая команда спасателей выручит семь игр, утопающих в разных ошибках, нелепых и недоработках. Однако один из них поможет уже спасенной игре **Перл-Харбор** стать еще полнее и краше. После его установки винтокрылые машины будут управляться немножко по-другому, в списке карт появится новое название, в облаках затарахтят самолеты Як-7В 1942 и Р-47Д 1944, а на железных дорогах запыхтит бронепоезд МБВ-2.

Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске:

- Блицкриг II - Версия 1. Наш рейтинг: 3/5
- Перл-Харбор - Версия 4.02. Наш рейтинг: 5/5
- Age of Empires III - Версия 1.01. Наш рейтинг: 4/5
- F.E.A.R. - Версия 1.01. Наш рейтинг: 4/5
- Parkan II - Версия 1.10. Наш рейтинг: 4/5
- Rome: Total War - Версия 1.3. Наш рейтинг: 4/5
- Serious Sam II - Версия 2.064b. Наш рейтинг: 3/5

ДЕМОБЛОК

Peter Jackson's King Kong

Жанр: Экшен • Разработчик: Ubisoft Montpellier
• Издатель: Ubisoft Entertainment • Издатель в России: Бука • Похожесть: Chaser, Turok • Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video • В демо-версии: Две миссии • Размер: 303 Mb • Где брать: ДемоБлок/Темы

В прошлом месяце произошло знаменательное событие в истории современного искусства, к кото-

ТЕМА DVD:
C&R:
Generals — Star Wars Imperial Assault



ДЕМОБЛОК:
Peter Jackson's King Kong



ИГРОВАЯ ЗОНА:
Empire Earth II
— Карта Battle of Lexington and Concord



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Silent Hunter III: Real Uboat



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Far Cry: Utraball



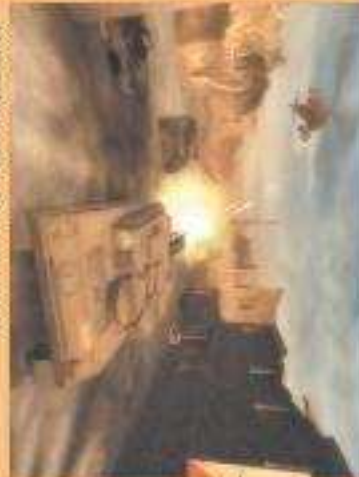
ТЕМЫ DVD:
DOOM 3: Last Man Standing 2



ВИДЕОМАНИЯ:
Первое видеофильм
— Need For Speed: Most Wanted



ВИДЕОМАНИЯ: Pre-portfolio
Battlefield 2 — Modern Combat



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Unreal Tournament 2004: Archais



ЖИЗНЬ=ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИВЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ВИДЕОМАНИЯ: ДЕМО-ВЕРСИИ — РАМОНДО
ПЕРВОЕ ВИДЕОФИЛЬМ — NEED FOR SPEED: MOST WANTED
PRE-PORTFOLIO: BATTLEFIELD 2 — MODERN COMBAT
STARWARS: THE POKINGING
ВИДЕОМАНИЯ — ДЕКАБРЬ 2005

ТЕМЫ КОМПАКТА
UNREAL TOURNAMENT 2004: ARCHAIS
SILENT HUNTER III: REAL UBOAT
FAR CRY: UTRABALL

ТЕМЫ DVD
DOOM 3: LAST MAN STANDING 2
COMMAND & CONQUER: GENERALS — STAR WARS IMPERIAL ASSAULT
H.A.L.T.: SAM ANDERSON — АВТОМОБИЛЬ СУВАРУ IMPREZA
H.A.L.T.: SAM ANDERSON — АВТОМОБИЛЬ СУВАРУ IMPREZA
BATTLEFIELD 2: КАРТА UEXHO INTERNATIONAL
DOOM 3: КАРТА DEATH IS COMING
ACT OF WAR: DIRECT ACTION — КАРТА SIBERIAN SUMMER
TRIPPLING: MODIFICATION — КАРТА BATTLE OF LEXINGTON AND CONCORD
BATTLE 2100: КАРТА LOST CANOON
И МНОЖЕСТВО ДРУГОГО

ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИВЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ИГРОМАНУА



FEAR

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты

- ATI Catalyst 5.10
- NVIDIA ForceWare 81.85
- ATI Tray Tools 1.0.4.780
- D3DClear 1.54
- BenchMark 2.652 beta

Системные утилиты

- SIsoft Sandra Lite 2005 SR3 10.69
- HD Tune 2.51
- Nero CD-DVD Speed 4.08

БЕСЕЛОСТИ

- Гиперакватчик, Приключения Волшебницы, Симпаллек, Absolute Blue, Amju Super Cool Pool, Beads, Runicone, Super Gerball, Word Jong

ИМБЕРСПОРТ

Затяжки игр

- 32 Warrior Blood War, Fnatic Counter-Strike Allstar Game, Digital Life: Counter-Strike, World Elite: China vs. Korea, CAL: Invite #15, The Best of Dow-Replays.de, Киберспортивный софт

- Advanced Warcraft 3 Configurator, BattleLauncher 1.0.1, CSE Demoplayer 3.2A, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Seismovision 2.28, SK Player 1.1, Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Набор улучшенных текстур для Half-Life 2. Бесплатное дополнение к игре GTR Kings of Ovals

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- «Карбский кризис: Ледниковый полог», «Ночной дозор», «Охотники за антиквариатом» (The Great Art Race), Battle of the Bulge: 1944 — Арденны, BloodRayne 2, Earth 2160, The White Chamber

© ИГРОМАНИЯ

- DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63 (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps 2.6.4, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.38, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.2, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 5.5a, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.1, WinRAR 3.51

ПО ЖУРНАЛУ

Воскомпьютера

- «Диктатор», Контроль», Dungeons & Dragons: Ravenloft, AD&D 2nd Edition, World of Warcraft, «Князья», «Небожители», «Берсерк», Magic: The Gathering, База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стилена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, русские правила игры, Игровой/Мастерская

СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАБОР

ГЛОЗДЫ НАБОРА

СВЕЖАТИНА!

- Picasa 2.1.0
- Crystal Player 1.85, Crystal Player 1.85, Digital TV 2050 v.2.1, Google Web Accelerator 0.2.60, MP3 EasySplitter 2.1, Process Patrol 2.0.1, Skype 1.4.0.78, SilentNight Micro CD/DVDISO Burner 3.0, StaffCop, Symbol Commander Pro 3.14, Universal Organizer 2.4.7, WinDVD Platinum 7, ZSoft Uninstaller 2.2.5, Animated Screen 6.8, Atomic Clock 2.7.0.3, CrackPass 1.3, Launch Express 1.8.0, WinnerGameCheater 2.72

К СТАТЬЕ «КОШМАР НОМЕР ЧЕТЫРЕ»

- Spamoid, SpamBayes, MailGuard, Spamsc, SpamDelete, Comodo AntiSpam Desktop 2005, SendPlus, SPAMfighter и SpamPal

ИГРОМАНИИ СТАНДАРТ

Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.03 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdxCleaner 1.7.

- БЛИЦКРИГ 2 — ПРЕЗЕНТАЦИЯ THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION КАК СОЗДАВАЛСЯ RAINBOW SIX: LOCKDOWN
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: GAMES CONVENTION — ЧАСТЬ 2
- PRE-ПОРТВИВ: ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
- ВИДЕОНОВОСТИ — ОКТЯБРЬ 2005

ТЕМЫ КОМПАКТА

- UNREAL TOURNAMENT 2004: ARCHASIS
- SILENT HUNTER III: REAL UBOAT
- FAR CRY: ULTRABALL

ТЕМЫ DVD

- DOOM 3: LAST MAN STANDING 2
- COMMAND & CONQUER: GENERALS — STAR WARS IMPERIAL ASSAULT

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

- №1. GTA: San Andreas
- №2. Battlefield 2
- №3. The Sims 2
- №4. DOOM 3
- №5. Half-Life 2
- №6. Тренировка Sunrise
- №7. Earth 2160
- №8. Empire Earth II
- №9. Warcraft III
- №10. Far Cry
- №11. Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords
- №12. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- №13. Heroes of Might and Magic III и IV
- №14. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №15. FIFA Football 2006
- №16. Act of War: Direct Action
- №17. Mafia: The City of Lost Heaven (Mafia)
- №18. Command & Conquer: Generals — Zero Hour



рому относятся игры и кинематограф. Звезда последнего — испанская обезьяна по имени Кинг Конг, пугавшая еще

наших дедушек и бабушек, получила новую жизнь в виртуальной реальности. Убедитесь в этом, сыграв в предложенную разработчиками демо-версию. Вам разрешат побегать по джунглям за махонького, по сравнению с местными махинами, человечка, размахивающего стареньким автоматом, и за самого царя обезьян, истребляющего метящих в хозяева леса тираннозавров.

80 Days

Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** Frogwares Game Development Studio ♦ **Издатель:** Focus Home Interactive ♦ **Издатель в России:** * **Похожесть:** Broken Sword II, Broken Sword III, Siberia I, Siberia II ♦ **Системные требования:** 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один этап ♦ **Размер:** 689 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Очень скоро седое от времени произведение древнего писателя Жюль Верна, названное им «Вокруг Света за 80 дней»,

воплотится в мире полигонов, шейдеров и кукольной анимации. Разработчики посчитали, что для идеального воссоздания духа приключений Филеаса Фогга подойдет жанр адвенчуры. У вас уже есть возможность проверить, так ли это, сыграв в эту демо-версию и разгадав головоломки, спрятанные на улицах и в домах Бомбея.

Cold War

Жанр: Экшен ♦ **Разработчик:** Mindware Studios ♦ **Издатель:** DreamCatcher Interactive ♦ **Издатель в России:** Акелла ♦ **Похожесть:** Splinter Cell ♦ **Системные требования:** CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Два уровня ♦ **Размер:** 403 Мбайт ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Одна из многочисленных страниц холодной войны, в которой главную роль играли шпионы враждующих лагерей.

Вам предлагают сыграть за американского журналиста, выполняющего одно из секретных заданий на советской территории. Сначала ему казалось, что в нашей стране все спокойно, но потом он узнает о чудовищном заговоре с целью взорвать ядерные объекты и погрузить страну в пучину смерти, анархии и хаоса. Герой всеми силами старается помешать его выполнению.

В демо-версии вы найдете два уровня.

Это реально!

Наслаждайся реалистичным игровым процессом на XPC SD31P с процессором Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



XPC 5031P

Shuttle XP17: Reddot design award 2005



Все соединения

Интегрированные медиа-порты позволяют делиться драгоценными моментами с близкими



Суперстиль

ХРС со скрытыми крышками на приводах выглядит эстетично в любом месте.



- Прохладно и тихо

Технология Silent X предоставляет
оптимизированное охлаждение
для исключительной
стабильности и комфорта

Зайдите сегодня на сайт компании www.shuttle.com и узнайте больше о самых любимых SFF PC

Официальные дистрибьюторы в России

Inline

(095)941-61-61 <http://www.i2b.ru>

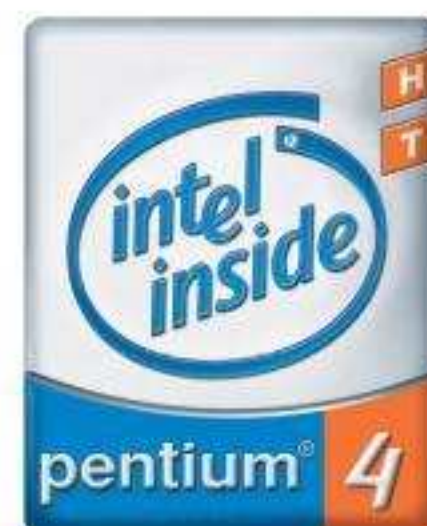
MPC

(095)788-91-11 <http://www.mpc.ru>

Euclid

(812)102-43-00 (812)102-43-01 <http://www.euclid.ru>

For further information on Shuttle XPC, Please contact: xpcsales@tw.shuttle.com



ПОЛНЫМ ХОДОМ НА ТВ

Приветствую!



Весь октябрь прошел в коллективе «Видеомании» под знаком ТВ. Причина проста — мы делали пилотный выпуск. Честно сказать, это оказалось гораздо сложнее, чем мы думали. Что-то всегда не нравится, что-то нужно переделать — в общем, сил и нервов уходит масса. И уж точно можно сказать, что полностью довольными результатом мы еще долго не останемся. Как, собственно, и в случае с «Видеоманией».

Всегда есть куда расти, что делать лучше — в этом смысл нашей работы. Двигаться вперед. Даже если вокруг нет ни одного конкурента.

В момент, когда я пишу эти строки, работы над пилотом в самом разгаре, и я уже могу поделиться содержанием того, что наши зрители увидят в начале ноября. Во-первых, эксклюзивное ревью **Need for Speed: Most Wanted**. Это как раз отличный пример того, почему стоит смотреть передачу. Ведь все, что мы пишем и делаем в журнале, попадает к вам в руки через месяц, а в случае с передачей — через неделю. И вот конкретный пример — в первом выпуске мы познакомим зрителей с сюжетом и персонажами нового Need for Speed, а во втором — выдадим полноценное ревью. И все это будет за несколько недель до официального релиза. Когда же вы будете читать эти строки, то Most Wanted будет у вас уже в руках. И даже при всем желании мы не могли бы сделать это ревью в прошлом номере, ибо получили игру уже после его отправки в печать.

Второй сюрприз, который ждет зрителей передачи и «Видеомании», — настоящий мировой эксклюзив по невероятной немецкой стратегии ParaWorld. Это эдакий Age of Empires про динозавров с потрясающей графикой. Что значит «мировой эксклюзив»? Это значит, что информацию и видео, которые мы покажем, увидят во всем мире намного позже вас.

На этом все — до встречи в следующем месяце! Конечно, мы опять готовим для вас нечто грандиозное, но об этом говорить пока рано.

Антон Логвинов

редактор «Видеомании», video@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-«Видеомания» раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, что большинство из них, мягко говоря, весьма далеки от идеала. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю в телевизионной версии «Игромании» — интервью с разработчиками, видеонюжести и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите и на наших CD/DVD в рубрике «Видеомания», даже в расширенном варианте... Однако оперативность у передачи ровно в четыре раза выше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, Космос-ТВ и прочих блюдецевещателей. Как настроиться, смотрите на www.a1tv.ru.

Напоследок ответ на резонный вопрос: почему именно A-One? Все просто — это канал с 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть — для настоящих геймеров, а не «усредненной» серой массы. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало.

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем

большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

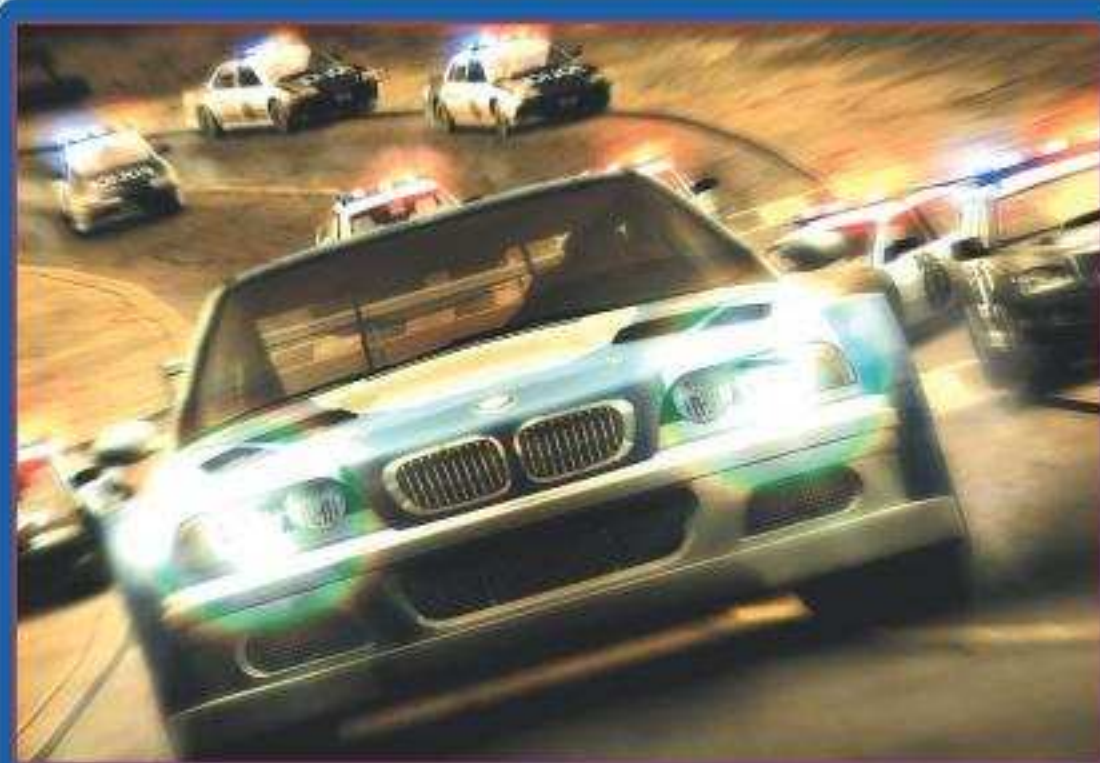
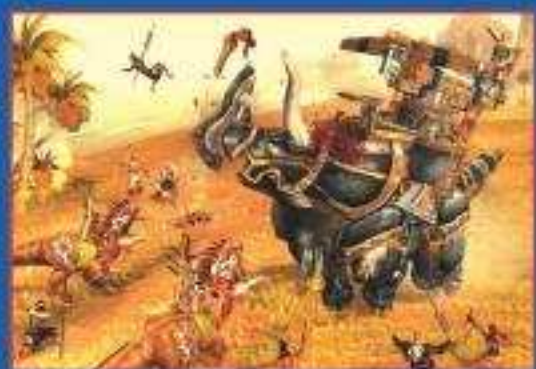
Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — PARAWORLD

Что: Новая невероятная стратегия родом из Германии. Выглядит лучше, чем Age of Empires 3, похожа на нее, но с динозаврами, плюс уникальный мультиплеер а-ля MTG.

Когда: 12 ноября в эфире, в конце месяца на DVD и в начале 2006 на прилавках.

Зачем: Абсолютный эксклюзив для «Видеомании». Интервью с главой SEK (разработчики) и геймплейные кадры, которые попадут в Сеть лишь спустя месяц.



ПЕРВОЕ ВИДЕОРЕВЬЮ — NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Что: Новая часть самого популярного гоночного франчайза в истории. Underground встречается с Hot Pursuit. Тюнинг, скоростные битвы с полицейскими — лучшие гонки на PC.

Когда: 5 ноября в эфире, в конце месяца на DVD и 17 ноября на прилавках.

Зачем: Мы первыми получили на руки четыре диска с Need for Speed: Most Wanted. Знаем, что в игре хорошо, что отлично, а что совсем не так. И главное — версия ли для Xbox 360 или нет попала на PC.



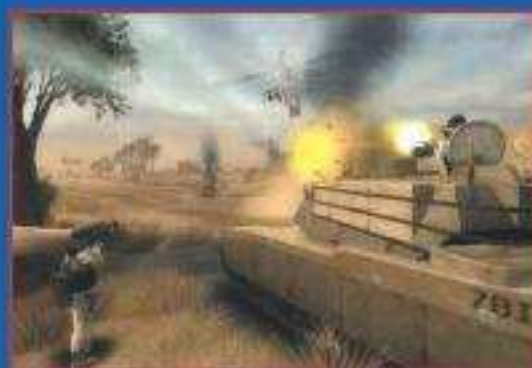


PRE-PORTVIEW: BATTLEFIELD 2 — MODERN COMBAT

Что: Консольная версия самого потрясающего сетевого шутера.

Когда: В октябре на прилавках, в конце ноября на DVD.

Зачем: Из интереса. Battlefield 2 на консолях — совсем другая игра. Там есть сюжет, ага! И геймплей совсем другой — аркадный, веселый. Хотя графика, конечно, ужась.



STAR WREK: IN THE PIRKINNING

Что: Шикарный фанатский пародийный фильм из Финляндии! Сделано намного лучше Star Wars: Revelation, и очень смешно. Фильм уже посмотрело несколько миллионов зрителей по всему миру.

Когда: 7 лет работы, в 2005 в Сети и у нас на DVD в конце ноября.

Зачем: Настоящий шедевр с забойным юмором, который мы при помощи друзей из Финляндии постарались достойно сохранить. Видавшим Star Track и Babylon 5 — смотреть обязательно.



БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



Следственный отд.
Звание: Прапорщик
Ф.И.О: Кукушкин И.
Причина смерти:
3 разгар перестрелки
этот идиот
активировал
на клавиатуре
очки ночного зрения
вместо
гранатомета



ZBOARD
ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

www.zboard.ru



SECURITY FILE # 12/05/99)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЗАВТРА ТАМ БУДУТ ТАНКИ...

НУ А СЕГОДНЯ «ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА РАЗВЕДКУ В САУДОВСКУЮ АРАВИЮ



WARFARE

- Жанр: Стратегия
- Издатель: GFI
- Разработчик: МиСТ ленд — ЮГ
- Похожесть: Серия Command & Conquer, Act of War: Direct Action
- Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА: Лето - осень 2006 года
www.mistgames.com/projects.php?project_id=7

Тридцатого октября 2005 года, в день, когда писалась эта статья, Министерство обороны США заявило о том, что с начала 2004 года в Ираке погибли или были ранены 26 тысяч мирных жителей. Всего за день до этих событий смерть собрала очередной урожай — на рынке города Ховайдер прогремел взрыв, который унес жизни более чем тридцати человек. И всем уже давно ясно, что скорого становления свободы и демократии в Ираке не будет — США завязли в этой стране очень надолго.

Тем временем разработчики из компании «МиСТ ленд — ЮГ» в своей стратегии Warfare вовсю фантазируют на тему следующей войны, в которую ввяжутся США. В том, что война эта когда-нибудь грянет, уверены уже практически все — почитайте хотя бы ленты свежих новостей.

Итак, каким будет завтрашний день в Персидском заливе и его окрестностях? За ответом на этот вопрос мы отправились в подмосковный Зеленоград, где расположился офис компании.

ВОСТОЧНЫЙ РОМАН

Итак, на дворе — ближайшее будущее. США продолжают увлеченно ворошить осиное гнездо, которое расположилось на Востоке. И очередной тычок палкой приходится прямо в Саудовскую Аравию — в один прекрасный день американцы, оправдывая свои действия чем-то вроде «поддержания стабильности в регионе», нагло начинают захватывать своего бывшего союзника. Королевские войска, разумеется, вяло пытаются обороняться.

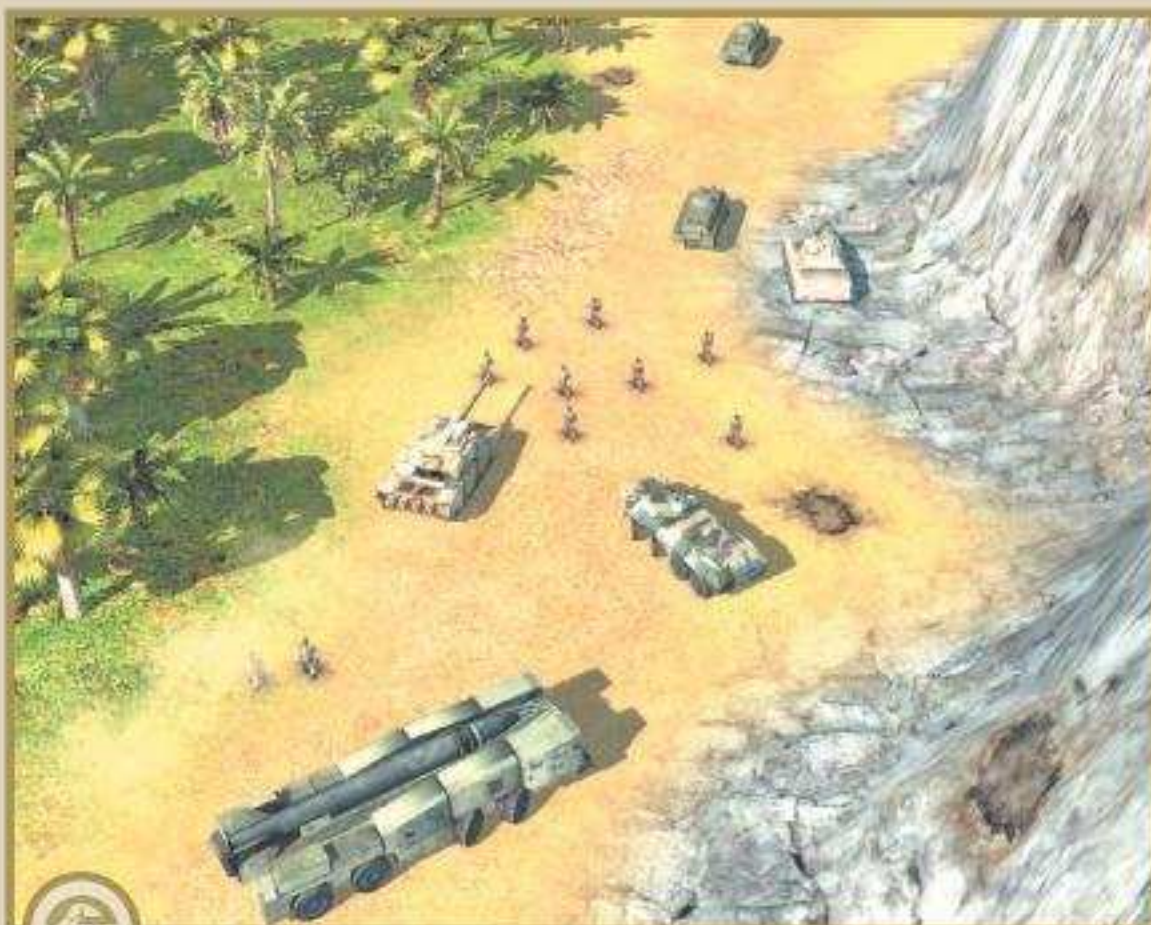
Дальше — веселее. Дело в том, что с севера Саудовскую Аравию уже не первый год «подпирают» воинственные талибы, которые, почуяв, что запахло жареным, мигом стараются откусить свой кусок от королевства. Не все благополучно и на востоке страны — там нарастает повстанческое движение, чьи лидеры недовольны поведением нынешнего правительства и считают, что народ заслуживает намного большего.

Соответственно, играть в Warfare можно за две стороны: США и повстанцев. Задача первых — захватить страну, одновременно наступав по ушам и талибам, и повстанцам. Вторым сначала предстоит развиться, окрепнуть, найти себе союзников и уже потом что-нибудь захватить и кому-нибудь наступать.

Начинается Warfare, как и большинство серьезных стратегий, с глобального режима. Он представляет собой карту Саудовской Аравии, которая поделена на три десятка сек-

торов. Каждый из них может принадлежать одной из четырех сторон или быть бесхозным — население в игре регулярно выражает свою гражданскую позицию с помощью массовых и кровавых восстаний. В первом приближении вся стратегия сводится к банальной «войне за сектора» — каждый новый кусочек отвоеванной саудовской территории дает интересные бонусы и чуточку приближает игрока к победе. Но на практике все оказывается заметно сложнее.

Дело в том, что «война по-американски» совершенно не похожа на «войну по-арабски», и дело здесь даже не в разных целях, а в совершенно непохожей идеологии. Вот, например, над глобальной картой нависают пузо, фуражка и усы американского командующего. А над этими самыми пузом, фуражкой и усами, в свою очередь, нависают совсем другие, более опасные вещи: общественное мнение, репутация у Конгресса и т.п. Командующий ведь человек подневольный. Он не может качать нефть, зарабатывать деньги, покупать на них военную технику и клепать пушечное мясо в казармах. Все это в прямом смысле слова приходится выпрашивать у начальства. Действуешь успешно, неся малые потери, — получаешь множество вкусных плюшек в виде танков, вертолетов, солдат и так далее. Завяз в войне по самые уши? Что ж, можно начинать ждать урезания бюджета, а потом, если дела пойдут совсем уж плохо, — позорного приказа на отступление.



Арабы потащили куда-то тактическую ракету СКАД. Похоже, скоро на одну из американских баз свалится не самый приятный подарок.



Самое жуткое и захватывающее, что будет в игре, — это, разумеется, городские бои.

ОН ОПЯТЬ ПОШАГОВЫЙ!



Разумеется, посетив «МиСТ ленд», мы не смогли не спросить про нелегкую судьбу проекта **Jagged Alliance 3D**. Итак, смотрите очередную серию «Санта-Барбары»! Проект, который еще весной этого года был реальновременной стратегией, успел, во-первых, вновь вернуться к пошаговому режиму

и, во-вторых, побывать в руках сторонней студии, где он чуть было не загнулся. Реанимировать бедняжку вновь позвали разработчиков из «МиСТ ленда», которые на момент написания этой статьи уже практически закончили работы над игрой. Нам довелось провести полчаса за **Jagged Alliance 3D**, и впечатления, надо сказать, остались двойственными. С одной стороны, симпатично и, что очень приятно, напоминает старину **Jagged Alliance 2** (в первую очередь благодаря похожей цветовой гамме, интерфейсу, боевой системе и наемникам, которые перекочевали из старой игры). Однако очень быстро понимаешь, что ничего революционного в этой игре нет — в отличие от ее предшественниц. Впрочем, фанатам серии все равно стоит ознакомиться. Выход **Jagged Alliance 3D** запланирован на конец этого — начало следующего года.

Отдельная беда — общение с аборигенами. Каждый захваченный сектор, к превеликому сожалению, заселен кучей так называемых «мирных жителей», которые совсем не рады приезду демократизаторов. Что делать? Самый логичный вариант — ковровые бомбардировки — увы, отпадает. Мировая общественность такие методы не понимает. Поэтому придется брать в левую руку кнут, размещая в секторах военные гарнизоны, а в правую пряник — речь в данном случае идет о возведении различных построек, которые улучшат отношение аборигенов к иностранным гостям. Если очень постараться, то из этого можно даже извлечь некоторую выгоду — вконец одряхлевшее правительство под давлением населения прекратит сопротивление и перейдет на сторону игрока. Но, повторимся, стараться придется очень сильно.

Совсем другое дело — игра на стороне повстанцев. Никаких «связей с общественностью» и зажавшихся конгрессменов — ты сам себе робингуд. Впрочем, свои проблемы есть и здесь. Так, на начальном этапе игры повстанцы жутко ограничены в ресурсах: встанешь на пути американцев или даже королевских войск — вкатывают гусеницами в землю. Поэтому приходится действовать исподтишка, проводя диверсии, стреляя в спину, — и мигом заработать клеймо «террорист». А из этого вытекает новая проблема — отсутствие признания и поддержки. Повстанцам, например, будет намного сложнее заполучить оружие — торговать с террористами в цивилизованных странах не принято, ну а на черном рынке ограниченный ассортимент и очень высокие цены.

Впрочем, деньги, конечно же, способны решить любую проблему. Получать звонкую монету можно с захваченных секторов: у игрока будет возможность как проводить разовые «поборы» (если вдруг срочно понадобилось бабло на очередную партию танков), так и устанавливать постоянный налог. Кроме того, со временем повстанцы станут либо «хорошими» (это если драться честно и нормально вести себя с обитателями захваченных

секторов), либо «плохими» (если использовать террористические методы ведения войны и регулярно выдавать на орехи мирным жителям). В первом случае можно будет переманить на свою сторону официальное правительство (ситуация аналогичная с США), во втором — подружиться с талибами. Впрочем, уже сейчас баланс в игре выстроен так, чтобы «плохому» игроку жилось значительно сложнее. Но любители «темной стороны» найдутся и в этом случае.

И той и другой стороне придется столкнуться и с такой вещью, как снабжение. Боеприпасы у войск не бесконечные, склады с ними будут далеко не в каждом секторе, а времени на доставку потребуется очень много. Поэтому, «растягивая» коммуникации, игрок рискует оставить свою армию без топлива и снарядов прямо в окружении воинственно настроенных врагов. Кстати, приучать игрока к экономии вообще является одной из отличительных черт **Warfare** — каждый танк, каждый залп из **MLRS** здесь на счету. Особенно это заметно при игре за повстанцев, которые в определенные моменты вообще будут перебиваться с «калашников» на **РПГ-7**.

Зато представьте, насколько эффективными будут дерзкие удары по тылам противника! Уничтожаешь одну базу — и огромное количество войск на долгое время выбывает из игры. Вообще, на грамотном маневрировании построены многие успешные тактики в **Warfare**. Так, во время битвы за сектор очень важным будет то, с какой стороны в него «вошел» атакующий игрок — иногда куда выгоднее потратить время, пробравшись с тыла, чем нагло переть в лоб.

Будет где разгуляться и любителям построить «рай земной». В подконтрольных секторах разрешено возводить самые различные здания: ремонтные заводы, которые позволяют держать технику в порядке, аэродромы, откуда действует авиация, и так далее. Впрочем, далеко не все в **Warfare** подконтрольно воле игрока и его оппонентов — есть еще и система событий, которые влияют на ситуацию в Саудовской Аравии. Так, на США,

RAZER
Copperhead

2000 dpi разрешение
Лазерная система Razer Precision™

1000 Гц частота опроса
1 мс время отклика

32 кБ встроенная память
Технология Razer Synapse™



МЫШЬ
НЕ ДЛЯ ТВОЕЙ
МАМЫ...



Уже в России

www.razerzone.ru

например, может обрушиться ураган, подобный недавней «Катке», и эта катастрофа мигом сорвет отправку подкреплений. А через пару недель на другом конце планеты пройдет собрание правителей арабских государств, где будет решено выделить финансовую помощь борцам за свободу Саудовской Аравии. И вот американский генерал, который еще совсем недавно вел лихую наступательную войну, переходит к обороне.

Не забыли разработчики, наконец, и ролевой элемент. Каждому юниту в игре дается уникальное имя и возможность, совершив пару героических поступков, прокачать себя до очень высокого уровня. Рост характеристик зависит от того, какие именно геройства совершает наш подопечный на поле боя: так, два «новорожденных» танковых экипажа-близнеца уже через несколько часов будут совершенно не похожи друг на друга: у одного разовьются стрелковые навыки, другой же сможет похвастаться очень опытным механиком-водителем. И это, разумеется, еще не все. Во главе любого крупного подразделения в Warfare стоит офицер, ну а армии возглавят генералы. И у тех и у других будут свои уникальные навыки и возможности, использование которых значительно разнообразит и упростит игру.

БОЛЬШОЙ ПАРАД

о вот, наконец, возня на глобальной карте завершена, и веселая американская братия вламывается в очередной сектор с целью «провести семинар по правам и свободам человека». В первых рядах, разумеется, главный символ демократии — железобетонный танк «Абрамс». В количестве аж десяти штук. Следом — всякая мелкая шушера: «Бредли», пехота и так далее. Ну а с воздуха весь этот ансамбль обдувают винтами несколько «Апачей» и разведывательная «Кайова».

Встречающие представлены уже значительно более скромно: на горизонте всего пара стареньких БМП да несколько отрядов пехоты. И уже совсем скоро их численность сократится еще сильнее: американские войска разворачиваются в боевые порядки, «Абрамсы» выходят на дистанцию выстрела и начи-

нают превращать БМП в металлолом. Пехота арабов тем временем занимает позиции в близлежащих зданиях. Взгляд мигом цепляется за то, как качественно реализовано это действие: видно, что разработчики игры читали книгу «Мотострелковый взвод в бою» — каждый солдат занимает позицию по заранее продуманному плану, и уже через несколько секунд постройка превращается в практически неприступное укрепление. При необходимости игрок даже может указать подчиненным направление, с которого следует ждать атаки, — и бойцы мигом разместятся так, чтобы враг получил изо всех стволов.

Впрочем, американцы, похоже, не собираются ввязываться в ближний бой. На краю карты появляется несколько ракетных систем залпового огня MLRS, которые прямой наводкой уничтожают арабскую пехоту. Сразу же обращаешь внимание на то, что в реальной жизни такое вряд ли было бы возможно: настоящие MLRS располагаются далеко в тылу, нанося удары на расстояние в несколько десятков километров. Нечто подобное разработчики пытались реализовать и в ранней версии игры. Однако если недавней «Альфэ: Антитеррор» пресловутый реализм оказался очень даже к лицу, то Warfare он совершенно не подошел: техника долбила друг друга с огромных дистанций, и вместо красивого боя мы видели снаряды, прилетающие откуда-то издалека и уничтожавшие технику. В итоге расстояния, на которых ведутся бои, было решено сократить в десятки, а то и сотни (в случае с MLRS) раз.

После этой метаморфозы происходящее на экране стало выглядеть в разы интереснее. Игра щеголяет не только очень красивой графикой, но еще и отменной физикой. Вот ракетный залп разносит здание на десятки кусков. Окажись рядом пехотинец — убило бы. Да и танк раздавит при определенных условиях.

Система повреждений смотрит на игрока честными-честными глазами. БМП-2 со своей скромной пукалкой никогда не нанесет «Абрамсу» особого урона. Хотя, если стрелять по гусеницам... то, возможно, повезет и могучий танк окажется обездвиженным. Или вот еще один момент: на многих локациях действие разворачивается в пустыне. Техни-

ка же, когда ездит по песку, жутко пылит. Что в этом такого, спрашиваете? Ну, дело в том, что поднятая пыль значительно понижает вероятность поражения ракетами с лазерным наведением — луч в ней банально «растворяется». В городе аналогичного результата можно добиться, поставив дымовую завесу, благо она, равно как и многие другие системы (например, динамическая защита), в игре смоделирована.

Ну и, конечно же, картинка. Казалось бы, действие Warfare разворачивается в абсолютно неприглядной неживой пустыне, где лишь иногда встречаются оазисы и города, и тем не менее выглядит игра очень красиво. Художники, конечно, приукрасили, добавили красок, подобрали самые яркие места, и картинка в итоге стала вызывать восхищение. Помогает в этом и графический движок — отличные мягкие тени (так, вертолет, который пролетает над колонной бронетехники, обязательно отбросит на каждый танк своего «двойника» — мелочь, а тем не менее в других стратегиях вы такого не увидите), потрясающая детализация и далее, далее. Как сказал коллега **Степан Чечулин** в своей рецензии на **Age of Empires III**, «все это вызывает острое желание с радостным воплем сигануть в экран монитора, чтобы попасть в тот, такой живой и прекрасный мир».

■■■

В приватной беседе **Виталий Шутов**, руководитель компании «МиСТ ленд — ЮГ» сказал насчет западного издателя следующее: «Пока не определились. Дело в том, что за Warfare мы хотим *очень много* денег». Что ж, серьезная заявка. Впрочем, Warfare этого заслуживает: из рабочей версии игры, которую мы видели в офисе компании, при желании можно вылепить чуть ли не лучшую стратегию следующего года. Но сделать для этого, конечно же, надо еще немало: сбалансировать мудреную игровую механику, «вылизать» геймплей и, разумеется, провести качественное тестирование (с последним пунктом у «МиСТ ленда», к сожалению, очень часто случаются промахи). Будем надеяться, что сделают... ■



А вот так американские военные протестуют против повышения цен на бензин!



«Апачи» на свободной охоте.

Конкурс!

Бриллиантовый стандарт MSI 2



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw | www.microstar.ru

В этом номере журнала "Игромания" мы подвели итоги первого конкурса от компании MSI – "Бриллиантовый стандарт MSI". И сегодня представляем второй – с новыми призами и новыми вопросами!

- ★ **системная плата MSI P4N Diamond**
с поддержкой двух ядерных процессоров Intel Pentium D, технологии NVIDIA SLI и звука от Creative
- ★ **уникальная сетевая PCI-карта MSI DUAL NET CARD**
с одновременной поддержкой двух стандартов беспроводной связи – Wi-Fi (802.11b/g) и Bluetooth
- ★ **MP3-плеер MSI MEGA PLAYER 533**
со встроенной памятью объемом 128 Мбайт и слотом расширения Secure Digital, а также FM-тюнером.



Вопросы конкурса:

1. Сколько продуктов входит в серию Diamond? Перечислите конкретные модели.

- а) 4
- б) 3
- в) 6

2. Как называется система охлаждения преобразователя питания процессора (VRM) системной платы MSI K8N Diamond?

- а) Active MOS
- б) Super Active MOS
- в) Active MOS 2

3. Какое оригинальное звуковое решение используется на системных платах MSI серии Diamond?

- а) Realtek ALC882
- б) Creative Sound Blaster 128
- в) Creative Sound Blaster Live 24-bit

4. Какие процессоры поддерживает плата MSI P4N Diamond?

- а) Intel Pentium 4 5xx, 6x, Pentium 4 EE, Pentium D 8xx, Celeron D
- б) AMD Athlon 64/Athlon 64 FX
- в) Intel Celeron D, Pentium M

5. За что отвечает чип CoreCell?

- а) Разгон, управление питанием, температурный режим, уровень шума
- б) Разгон и уровень шума, а также напряжение процессора
- в) Управление питанием, динамический разгон, температурный режим

6. На каком чипсете построена плата P4N Diamond?

- а) NVIDIA nForce4 SLI
- б) NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition
- в) Intel 955X

7. С какой памятью работает плата MSI K8N Diamond?

- а) DDR SDRAM 266/333/400 МГц
- б) DDR2 SDRAM 533/667 МГц
- в) DDR3 SDRAM 1000 МГц

8. Как называется программно-аппаратная технология, предназначенная для разгона и контроля параметров видеокарты MSI NX6600GT-VT2D128E Diamond?

- а) Super Core Cell
- б) DOT II
- в) Core Cell 3D

Всю информацию вы можете найти на сайте www.microstar.ru. За максимально развернутые ответы счастливчик получит дополнительный приз от MSI – плеер MEGA PLAYER 533.

Ответы на вопросы конкурса высылайте на электронный адрес msi2@igromania.ru, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания" с пометкой "Бриллиантовый стандарт MSI – 2". Среди читателей, которые ответят правильно и максимально подробно на все вопросы, мы проведем розыгрыш призов. Итоги конкурса будут подведены в мартовском номере журнала "Игромания"!

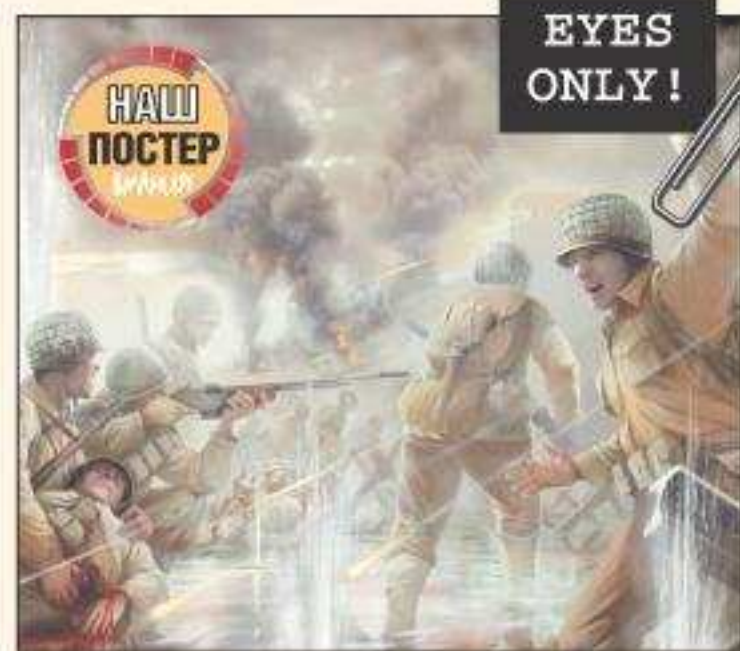


SECURITY FILE # 12/05/99

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ОПЯТЬ НА ВОЙНУ

НОВАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА ОТ GFI UA ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»



КОМБАТ

- ЖАНР: Стратегия
- ИЗДАТЕЛЬ: GFI
- РАЗРАБОТЧИК: GFI UA
- ПОХОЖЕСТЬ: Блицкриг 2, серия Close Combat
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА: Весна 2006 года

www.kombat-game.ru

Крестовому походу против фашизма, который объявили разработчики игр со всего мира, не видно ни конца ни края. Жутко, конечно, но буквально каждый месяц приходят новости о том, что некая контора N либо уже отправила в печать очередную игру про Вторую мировую войну, либо же с пафосом объявила о начале разработки проекта на ту же самую затертую до дыр тему. Октябрь не стал исключением. Во-первых, вышел долгожданный боевик *Call of Duty 2* (рецензию на эту игру ищите в следующем номере нашего военно-патриотического журнала. — Прим. ред.). Ну а во-вторых, мы самолично пощупали уже вполне себе рабочую версию новой отечественной стратегии под суровым названием «Комбат», в которой в жестоком бою опять сойдутся немецкие «Тигры» и американские «Шерманы».

НЕБО НАД БЕРЛИНОМ

Прежде всего надо сказать, что впервые «Комбат» мы увидели весной этого года в славном городе Киеве на выставке «Игро-

рад», где пиар-глашатаи GFI усадили нас перед небольшим монитором и битый час показывали один уровень, на котором кучке союзных танков надо было любой ценой удержаться безымянный вокзал. Уже тогда игрушка произвела на нас самое что ни на есть благоприятное впечатление: симпатичные модели техники ездили на фоне весьма прилично сделанного пейзажа, а залпы боевых машин сопровождались не только красивым дымом и сочным пламенем, но и подчас приводили к тотальному разрушению окружающей обстановки. К примеру, снаряд, угодивший в домик, вполне успешно превращал его в руины. В общем, выглядело все очень даже симпатично. И вот спустя несколько месяцев мы уже сидим в уютном офисе компании GFI в Москве и гоним практически готовую версию игры.

Чем «Комбат» отличается от множества своих конкурентов — это, в первую очередь, нелинейностью происходящего. Возьмем, к примеру, недавний «Блицкриг 2». Там мы разыгрывали разные произошедшие в реальной жизни сражения, и победа или поражение не могли изменить ход истории. Единственное, что можно было сделать, провалив задание, так это загрузить сохраненную игру и продолжить бить противника. В «Комбате» же совершенно иной подход к делу. По заверениям разработчиков, в их игре спокойно можно переключить историю на любой лад. Возьмите под свой контроль немецкую армию и попробуйте взять Москву или же, управляя союзниками, совершите марш-бросок

и раньше всех захватите Берлин. В итоге, если в начале игры расстановка сил участников конфликта строго историческая, то уже к середине ситуация целиком и полностью отражает именно ваши боевые подвиги. Ну, а победа, понятное дело, наступит в тот самый момент, когда вы захватите столицу врага.

Собственно, вы уже, наверное, догадались, что в игре будет очень развитая стратегическая составляющая. Игроку придется контролировать поставки припасов на фронт, распределять подкрепления и, конечно же, решать, кого и когда атаковать. Ну а после медитации над стратегической картой наступает час «икс», когда начинается наша с вами любимая часть представления — собственно сражение. Признаемся, дамы и господа, что когда мы своими глазами увидели здешние уровни, то даже слегка опешили, ибо территория, которая отдается на растерзание игроку, просто о-г-р-о-м-н-а: для того чтобы проехать на танке из одного ее конца в другой, понадобится не меньше десятка минут вполне реального времени! Откровенно говоря, после этого поля сражений того же «Блицкрига 2» покажутся жалкими лилипутами на фоне Гулливера. Поначалу, конечно, такие сверхпросторы повергают в ступор, ибо что делать со всем этим богатством — решительно непонятно. Особенно дурно становится, когда осознаешь, что правила игры на таких больших картах в корне отличаются от всего виденного ранее: например, танки из пулеметов садят на целый экран, а из пушек так во-



Мы еще даже вражеские танки не увидели, а они уже поливают огнем наших солдат.



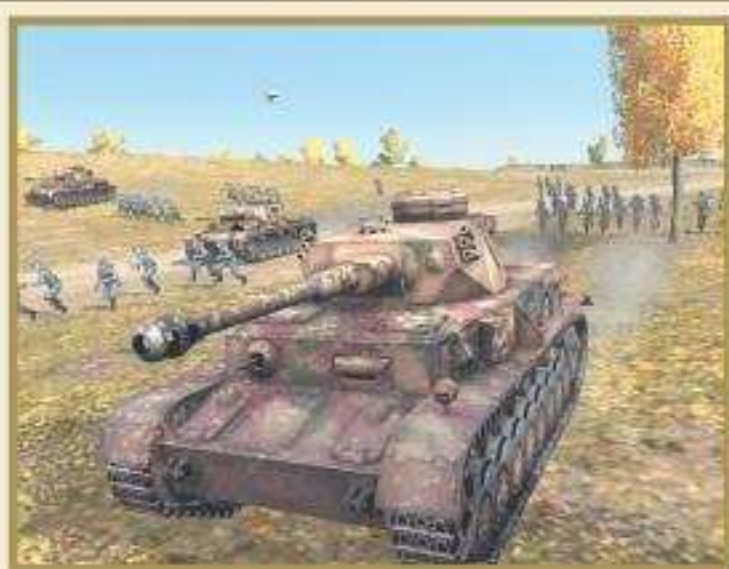
Танки умеют окапываться, повышая защиту от вражеских снарядов.



НА ПОЛЕ ТАНКИ...

Еще одна черта «Комбата» — огромное количество самой разнообразной техники. Всего разработчики обещают отдать нам на растерзание более семи десятков боевых машин, среди которых будут и немецкие «Тигры», и американские «Шерманы», и (правда, уже в аддоне) родные КВ-2 и Т-34.

Что интересно, в начале каждой миссии в вашем распоряжении будет совсем немного пехоты да парочка танков, а подкрепление придется вызывать из штаба непосредственно во время сражения, причем количество вновь прибывших войск напрямую зависит от того, насколько успешны были ваши действия на стратегической карте. Скажем, захватили вы пару машиностроительных заводов — можете призвать на помощь



куда больше танков, чем обычно. Взяли под контроль нефтеперерабатывающий завод — в закрома родины бодрее начнет поступать горючее, без которого, понятное дело, ни танки, ни самолеты воевать не могут. Так что с экономикой в игре придется сталкиваться очень и очень часто.

общее пуляют чуть ли не через три! Только потом, спустя час игры, начинаешь привыкать к здешнему размаху и уже не сомневаешься в том, что так оно и должно быть и вся эта гигантомания просто отлично передает масштабность развернувшихся сражений.

Понятно, что и армия на таких огромных картах размещается чертовски большая. Вспомните, опять же, «Блицкриг 2». Там подконтрольные игроку силы были более чем скромными: пять танков запросто могли захватить целый город, а крепкой обороной считались три-четыре пушки и несколько пехотных отрядов в окопах. В «Комбате» же чувствуется настоящий размах. Здесь неплохая атака — это когда четыре десятка танков при поддержке пары сотен пехотинцев наваливаются на позиции противника, обороняемые двадцатью пушками и сотней автоматчиков. Да, такой уж тут масштаб. А учитывая то, что добираться до врага приходится чертовски долго, жизненно необходимо постоянно балансировать между атакой и обороной — ведь если все ваше воинство отправится стучать супостату по чайнику, то оно точно не успеет быстренько вернуться на базу и защитить ее в случае контратаки. Кстати говоря, специально для особо нетерпеливых разработчики сделали возможность ускорить время в несколько раз, так что если вам неохота наблюдать за получасовым маршем танковых колонн, то достаточно пары щелчков мышкой, и время полетит вперед как ошпаренное...

КОГДА ГРЕМЯТ ПУШКИ, МУЗЫ МОЛЧАТ

Не обойдены стороной в «Комбате» и модные нынче RPG-элементы. Во-первых, опыт получает главный герой игры — выбранный вами командир. Во-вторых, растут и простые бойцы — в «Комбате» каждое подразделение обладает просто чудовищным количеством самых разных параметров. Например, экипажи танков со временем начинают метче стрелять, ловчее объезжать препятствия и так далее. Поэтому воевать надо с умом, ибо хорошо развитое подразделение — грозная сила, которая может растерзать не один отряд новобранцев. Ну а сделать из салага опытного ветерана не так-то просто, и на это понадобится немало времени.

Вообще, «Комбат» чертовски суровая игра, рассчитанная на серьезных стратегов. Даже

не думайте о том, чтобы выиграть сражение, обведя рамкой кучу юнитов и кинув их на врага — изорвут вашу рать на флаги в пять минут. Воевать надо с умом. Вперед всегда посылать пехоту, танки идут следом. Подозрительный квадрат — обрабатывать артиллерийским огнем, благо бог войны тут безумно силен и после качественного артобстрела мало кто остается в живых. Правда, стоит отметить, что дальнобойные пушки и бомбардировщики одинаково зверски уничтожают не только противника, но и ваши войска, так что прежде чем «обработать» позиции супостата, совсем не лишним будет отвести армию на безопасное расстояние. И хотя мы увидели всего пару миссий, но даже по ним стало понятно, что в «Комбате» игроку придется мобилизовать все свои полководческие таланты. Тут даже давно уже набившая оскомину высадка союзников на пляже Омаха — сложная тактическая операция, успешно провести которую далеко не так просто, как кажется. Так что если вы соскучились по действительно серьезным сражениям, то «Комбат» стоит ждать с трепетом.

Разумеется, кроме отменного геймплея, в увлекательности которого уже сейчас сомнений не остается, и потрясающе больших карт разработчики побалуют нас и весьма достойной графикой. Движок «Комбата» выдает настолько красочные виды, что челюсть отпадает уже через несколько минут. Как уже было сказано, в сражении принимает участие очень даже некое количество юнитов, при этом их модельки сделаны на пять с плюсом: техника щеголяет приличной детализацией, у пехотинцев, ежели приблизить камеру вплотную к земле, можно разглядеть портупеи, гранаты на поясе и так далее. Кроме того, в отличие от многих последних RTS про Вторую мировую, стиль игры —

максимально серьезный, и никаких забавных мультяшных командиров и солдат тут не сыскать. Все, как говорится, по-военному сурово. Спецэффекты сделаны на твердую пятерку: при попадании снаряда танки начинают отчаянно дымить и плеваться огнем, каждый выстрел из пушек сопровождается чертовски красивым всполохом пламени и дымом, а за марширующим отрядом пехоты тянется весьма реалистичный столб пыли.

Ну а гвоздь программы — возможность стереть в порошок буквально все, что только можно. Деревья от взрывов падают как подкошенные, домики превращаются в груды обломков, а земля густо усеивается воронками от снарядов, в которых, кстати говоря, пехота может спокойно прятаться от вражеских пуль. В общем, когда кипит сражение, происходящее до боли в печенке напоминает кадры из фильма «Противостояние», ибо столь качественная графика, помноженная на грандиозный масштаб действия, творит просто чудеса, заставляя верить в происходящее настолько, насколько это вообще возможно.

■ ■ ■

Итак, кое-какие выводы можно смело сделать уже сейчас. Не подлежит сомнению то, что «Комбат» получается весьма качественной игрой, которая помимо отменной графики подарит нам с вами и очень интересный геймплей, рассчитанный на серьезных игроков, которые хотят не просто «танчики покатать», а действительно блеснуть своим командирским гением. Правда, заранее огорчим тем, что в «Комбате» — представьте себе! — нельзя будет играть за СССР. Доступны только Германия и союзники. Увы, но создатели игры отправили русских в аддон, который, надемся, не заставит себя долго ждать, ибо рассекать просторы на Т-34 как-то веселее, чем управлять хлипким «Шерманом» и поднимать в атаку забугорных «рейнджеров».

Но, даже несмотря на эту неприятную весть, «Комбат» все равно выглядит чертовски многообещающим и увлекательным проектом. Если у разработчиков из GFI UA все сложится, то уже весной 2006 года мы получим одну из самых добротных RTS по мотивам Второй мировой. Ждем с нетерпением! ■



После жестокой бомбардировки от сел и городов остаются лишь дымящиеся развалины.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Age of Angels

Жанр: Экшен/ролевая игра ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Булат
Похожесть: Diablo II ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Не объявлена



Простая и действенная формула, которую использовали создатели **Diablo**, не стареет со временем. Очередное доказательство тому — новая action/RPG **Age of Angels** от украинской студии «Булат». Радуйтесь, любители мяса! Трепещите, компьютерные мыши!

В этот раз до смерти «закликать» орды нечисти мы будем в роли не какого-нибудь безымянного мага или воина, а в обличье самого настоящего ангела. Причем речь идет не о рядовом гопнике с крыльями и нимбом, а о Метатроне — главной ударной силе богов. Демиирги посылают его в один из бесчисленных миров, где идет непрекращающаяся борьба «бобра со злом». На темной стороне поля на этот раз сыграют демоны, элементали и ангелы-ренегаты, а вот команду «в белых трусах» будет представлять лишь наше крылатое альтер эго. Впрочем, благодаря своим магическим способностям один Метатрон стоит десятка демонов: он крушит орды врагов с помощью оружия ближнего и дальнего боя, а в перерывах еще и успевает прокачать свои характеристики — куда нынче без модных RPG-элементов?

Шинковать орды злобных монстров нам предстоит на протяжении трех эпизодов, каждый из которых включает в себя девять уровней. Населять их будет три десятка монстров различных пород и мастей — прямо скажем, негусто, в среднем выходит по одной новой твари на каждый уровень. Но, по заверениям булатовцев, недовольства в количестве будет с лихвой компенсироваться качеством: великолепной анимацией, современными спецэффектами и прочими красотами. К слову, скриншоты действительно выглядят неплохо — очень надеемся, что и в жизни игра окажется такой же симпатичной.

Кстати, разработчики обещают совершенно нетипичную для Diablo-клона вещь — увлекательный и нелинейный сюжет с четырьмя вариантами концовок. Что ж, оригинальный ход, который, возможно, несколько освежит жанр.



Ведущий рубрики: Алексей Бутрин

DarkStar One

Жанр: Космический симулятор ■ Издатель: Ascaron ■ Разработчик: Ascaron
Похожесть: Elite ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Зима-весна 2006 года



Вдоль и поперек перепав тему экономических симуляторов, немецкая компания **Ascaron** взялась за более сложные и интересные проекты. После вполне успешной пробы пера на ниве ролевых игр (**Sacred** не забыли?) трудолюбивые немцы решили выпустить свою вариацию на тему легендарной **Elite**. Проект под названием **DarkStar One** уже почти готов начать атаку на кошельки любителей космических опер.

Сюжет **DarkStar** встречает нас как старый знакомый — привычными и узнаваемыми поворотами. Масштабная галактическая война. Хрупкое перемирие. Гнусные штрейкбрехеры Тхулы, которые обитают на окраине галактики и регулярно нарушают это самое перемирие. И, конечно же, главный герой — молодой пилот Кейрон Джарвис, попавший в самую гущу вселенских разборок.

Основные особенности игры предугадать также нетрудно. Мир **DarkStar One** состоит из огромного числа звездных систем, обитатели которых воюют, торгуют и даже дружат с нашим героем. Заработать деньги можно множеством путей: пиратством, сбором трофеев, поиском артефактов неизвестных цивилизаций и, конечно же, выполнением различных заданий, от эскортирования мирных посудин и банальной курьерской доставки до контрабанды и охоты за головами. Предскажем и геймплей: большую часть времени мы будем проводить в полетах и космических боях, изредка останавливаясь на планетах и станциях для торговли, починки, получения заданий или болтовни с персонажами. Летать разрешено только на одном корабле — **DarkStar One**, но благодаря огромному набору оборудования, оружия и артефактов (в сумме обещано около двух сотен наименований) изменять нашего красавца можно будет до неузнаваемости. Хотите — вооружайтесь до зубов в ущерб скорости и бронированию, хотите — делайте ставку на щиты и т.д.

Нашлось, впрочем, место и некоторым забавным фишкам. Разработчики особо пропагандируют так называемое «волшебное оружие» (Spell Weapon), применение которого чем-то похоже на использование заклинаний в фэнтезийных ролевых играх. Более того, это оружие будет с ходом игры становиться сильнее, прокачиваясь одновременно с персонажем.

Игра, конечно же, очень сильно привязана к сюжету, однако простор для «прыжков в стороны» останется немалый — стилей прохождения обещано великое множество. А помозговать, к слову, будет над чем: разработчики обещают минимум шесть различных рас, каждая из которых обладает уникальными типами кораблей и использует отличную от других тактику ведения боя. Кроме сражений в космосе сражаться придется над планетами и даже внутри астероидов. Жаль только, что борьба эта будет совершенно незрелищной — на скриншотах **DarkStar** выглядит, к сожалению, очень бледно. А это заметно понижает шансы игры на успех, ведь всем известно, что космос должен быть не только интересным, но и очень красивым.



True Crime: New York City

Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Luxoflux ■ Похожесть: True Crime: Streets of LA, серия GTA ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006 год



Оригинальная True Crime: Streets of LA была не чем иным, как попыткой повторить успех третьей Grand Theft Auto. Время для первого «блина» Activision выбрала не самое удачное: поклонники легендарной серии все еще колесили по дорогам Grand Theft Auto: Vice City. Однако несмотря на это, True Crime приглянулась геймерам в первую очередь благодаря очень мощному сюжету. Так что встречаем продолжение — True Crime: New York City.

Как ясно из названия, вместо Лос-Анджелеса мы теперь будем жить в Нью-Йорке. Впрочем, одним лишь обновлением декораций разработчики решили не ограничиваться. Так, в комплекте с Большим яблоком идет динамическая смена погоды, возросшая интерактивность окружения и многие другие вкусности. Каждый район города обладает собственным уровнем криминогенности. Как его узнать? На глаз, исключительно на глаз: чем больше мусора на улицах, заброшенных домов и подозрительных типов в подворотнях, тем выше вероятность схлопотать пулю в спину. Впрочем, даже самые опасные районы уже совсем скоро станут достоянием истории, ведь за дело берется наш герой, который пусть и негр, но тоже любит творить добро направо и налево. Так что после нескольких поединков с преступностью даже самые мрачные трущобы засияют чистотой, в домах снова поселятся бургеры, а вино-водочные магазинчики уступят место булочным и лавкам зеленщиков.

Вершить справедливость, как и раньше, можно будет по-разному: либо «правильными» методами, либо по принципу «цель оправдывает средства». Даже конфискованное у жуликов добро теперь позволено конвертировать в деньги и очки рейтинга. Первые можно потратить на черном рынке на покупку оружия и прочих полезных вещей, а вторые использовать для карьерного роста и опять-таки пополнения арсенала, но уже через полицейские каналы. Причем ассортимент на черном рынке и у полицейского оружейника отличается кардинально. Так, тяжелое оружие вроде гранатометов и огнеметов можно купить исключительно нелегально.

Из других принципиальных нововведений стоит отметить оригинальный подход к игровой кампании (да-да, еще более оригинальный, чем в прошлый раз!). Если раньше об «запоротое» задание приходилось раз за разом биться головой, то у новой игры подход более демократичный: после провала вам предложат специальную «информационную миссию». Ее выполнение заметно облегчит продвижение вперед.

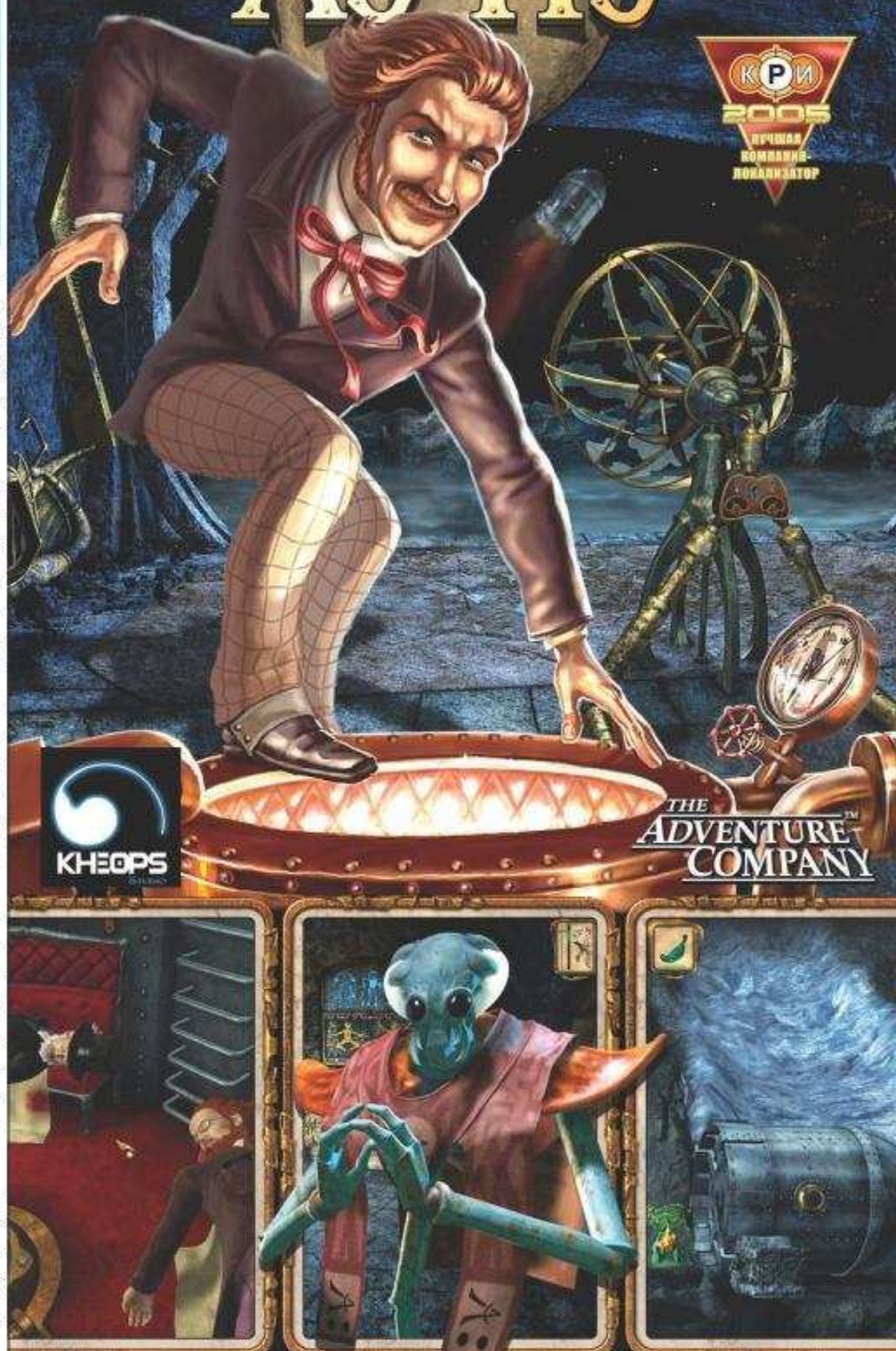
Некоторой доработке подвергнется и графический движок игры, различия с первой частью видны невооруженным глазом даже сейчас. Впрочем, сильно обольщаться не стоит: New York City затачивается под Sony PlayStation 2 и Microsoft Xbox, так что выше головы не прыгнешь.



ЖЮЛЬ ВЕРН ПУТЕШЕСТВИЕ на ЛУНУ

JOURNEY TO THE MOON

Акелла



THE ADVENTURE COMPANY

Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жуль Верна "Из пушки на луну"

- ☒ Интуитивно понятное управление
- ☒ Множество уникальных головоломок и загадок
- ☒ Прекрасная графика, детально проработанные локации
- ☒ Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Kheops Studio"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

Жанр: Экшен ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Blitz Games ■ **Похожесть:** Stubbs the Zombie in a «Rebel without a Pulse» ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Хотите поиграть в игру про зомби? Что? Говорите, пошло и банально? Не спорим. А как насчет того, чтобы самому вжиться в роль ходячего трупа, простите за невольный каламбур? И даже более того — взять под свое командование десятки и сотни таких же «зомберзольдатен»?

Опробовать зомби-геймплей со столь необычным привкусом можно будет в увлекательном тактическом экшене **Possession**, который разрабатывает компания **Blitz Games**. Согласитесь, концепция как минимум оригинальная. И к чести разработчиков стоит отметить, что одним лишь переворачиванием геймплея с ног на голову они не ограничились.

Узнаваемо, но в то же время весьма свежо смотрится, например, сюжет: в один прекрасный-распрекрасный день в лабораториях некоей корпорации происходит утечка секретного вируса. Первыми под воздействие биологического оружия попадают главный герой игры и парочка его товарищей. Недолго думая, ребята решают восстановить справедливость самым радикальным способом — пополнить ряды своей скромной зомбичей армии и прописать корпорации по первое число.

И вот тут **Possession** превращается в угарный тактический экшен. Толпы нормальных людей для зомби — это самое обычное сырье. Его можно превратить в пять разновидностей ходячих мертвецов: от самых обычных «шамблеров», которые берут противника исключительно числом и до экзотических «блоатеров», которые взрываются, одним махом заражая вирусом целые толпы людей. Будут в игре даже аналоги тяжелой гусеничной техники — огромные массы мутировавшей плоти, которая сметает и давит все на своем пути. Единственный недостаток «танков» — их жертвы не превращаются в зомби, а просто умирают раз и навсегда.

Управление всей этой армией реализовано просто: выделяем нужную группу, после чего через контекстное меню раздаем необходимые команды: двигаться, атаковать, охранять, провести разведку и т.д. И вперед, на баррикады! Нам нечего бояться, ведь мы уже мертвы, не так ли?

Уже за одну эту идею **Possession** стоит ждать с нетерпением. Но и это еще не все: разработчики обещают нам самый настоящий виртуальный город, который по размерам ничуть не меньше, например, Вайс-сити из предпоследней **Grand Theft Auto**. И вы ведь дадите нам нелинейный «свободный» геймплей, не так ли, хорошие господа из **Blitz Games**?

Вообще иногда создается такое впечатление, что в **Possession** идеально практически все. Так, мы, скорее всего, увидим отменную анимацию, ведь за нее отвечает новомодный движок **Endorphin 2.5**. Все в порядке и с графикой — проект нацелен не только на PC, но и на консоли... нового поколения, ура! Так что игра вырисовывается очень интересная: оригинальная идея, качественная реализация, прекрасная атмосфера. Что еще нужно настоящему живому трупу?



Храбрые гномы: Крадущиеся тени

Жанр: Аркада ■ **Издатель:** Nival Interactive ■ **Разработчик:** GameOver-Games ■ **Похожесть:** The Lost Vikings ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Если какой-то игровой жанр и пребывает в застое, то это явно аркады старой закалки, безумно популярные в далеких 80-х годах прошлого века. Впрочем, недавно мелькнул луч света и в этом темном царстве. С фонариком решили побаловаться компании **GameOver-Games** и **Nival Interactive**, которые предоставили нашему вниманию игру «Храбрые гномы: Крадущиеся тени».

Что любителю аркад нужно для полного счастья? При ближайшем рассмотрении оказывается, что не так уж и мало: красивая графика, забавные персонажи, простое управление, интересные задания и лошадиная доза юмора. Также не помешает увлекательный сюжет и современные спецэффекты.

Все это нам обещают дать в «Храбрых гномах». Два брата-бородача — воин и маг — отправляются в опасное и увлекательное путешествие за Жезлом теней. На пути к цели их поджидают полчища врагов (всего в игре будет три десятка различных монстров), тонны загадок и мини-игр. Каждый персонаж, разумеется, обладает четкой специализацией. Маг абсолютно беспомощен в ближнем бою, но зато умеет пробираться в места, недоступные воину, и отвлекать врагов. Воин, напротив, груб, неотесан и неуклюж, зато силен и крепок. В общем, идеальный таран для расчистки уровней от агрессивных монстров.

На грамотном управлении нашими героями построен весь геймплей, ведь большинство загадок придется проходить, используя обоих бородачей. Помимо «братской помощи» в игре будет еще одна интересная возможность — многих монстров можно оседлать и использовать как транспортное средство или оружие массового поражения. Да и сами гномы могут «дать прикурить»: воину доступно пять видов оружия, а магу — семь оригинальных заклинаний.

Сюжет состоит из десяти эпизодов, на прохождение которых потребуется десять-пятнадцать часов. Причем разработчики обещают, что эти часы будут насыщены шутками и даже пародиями на многие явления современной жизни. Что ж, очень надеемся на то, что юмор от **GameOver-Games** окажется вовсе не плоским.

Неплох и внешний вид игры: графический движок очень даже симпатичен, а художники компании не лишены чувства стиля. Впрочем, некоторые скриншоты пока выглядят слишком уж угрюмо для столь несерьезной игры. Но, похоже, они будут все-таки исключением из правил, а сами «Храбрые гномы» окажутся достойным наследником заслуженной аркады **The Lost Vikings**.



■ Sins of a Solar Empire

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Ironclad Games
 Похожесть: Homeworld, Master of Orion ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Зима-весна 2006 года



Молодая студия **Ironclad Games** решила начать свою игровую карьеру с весьма амбициозного проекта — масштабной космической стратегии в реальном времени **Sins of a Solar Empire**. Впрочем, космической стратегией, пусть даже и с эпическим размахом, удивить кого-либо сегодня проблематично. Поэтому разработчики подготовили для нас еще один сюрприз: несмотря на то что акцент **Sins of a Solar Empire** будет сделан на сражениях в космосе, в геймплей войдут многочисленные элементы из популярных пошаговых космостратегий — речь здесь, первым делом, идет о **Master of Orion** и его клонах.

Развивать свою космическую империю можно будет, играя за одну из трех рас: торговцев, технарей или псиоников. Разработчики обещают такие стратегические вкусности, как исследование галактики, колонизация планет, мощная экономическая система и развитая дипломатия. А сверху это стратегическое блюдо будет украшено очень удобным управлением.

Что еще? Ну, остальные обещания разработчиков стандартны: интересный сюжет, несколько многопользовательских режимов, хороший звук и графика... стоп! Заканчивайте врать! Судя по скриншотам, выглядеть **Sins of a Solar Empire** будет даже хуже, чем престарелая **Homeworld 2**. Впрочем, мы очень надеемся, что графика окажется единственным невыполненным обещанием. Тогда у игры есть все шансы отхватить маленький кусочек рынка космических стратегий.

■ Warhammer: Mark of Chaos

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Namco ■ Разработчик: Black Hole Entertainment
 Похожесть: Warhammer: Dark Omen ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Осень-зима 2006 года



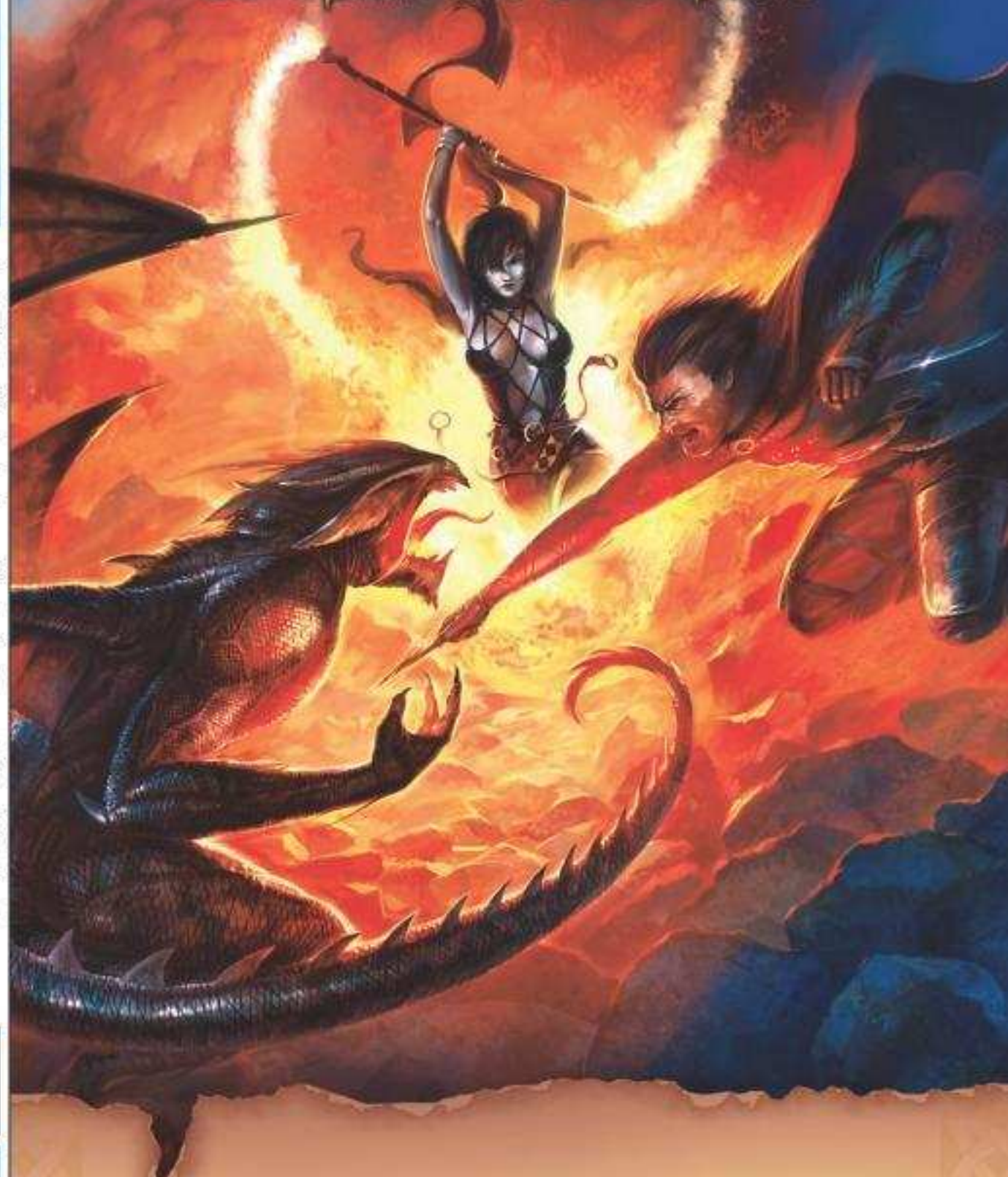
Едва успели отгребать восторженные отзывы, посвященные выходу **Warhammer 40000: Dawn of War**, как на горизонте замаячила еще одна игра про «молот войны». Однако речь идет вовсе не об очередном аддоне (хотя он тоже есть). Новый проект **Warhammer: Mark of Chaos** разрабатывается и издается совершенно другим тандемом компаний: **Black Hole Entertainment** и **Namco**. Отличается и сеттинг: традиционный **Warhammer** в отличие от техногенного **Warhammer 40000** — практически чистокровная фэнтези. Играть мы сможем за одну из четырех рас: имперцев, хаоситов, скэйвенов и эльфов. Вам мало? Что ж, есть еще орки, гномы, вампиры и даже гоблины — они выступают в роли наемников и могут примкнуть к любой стороне.

По жанру **Mark of Chaos** — чистокровная стратегия в реальном времени. Сюжет нам обещают подать с поистине эпическим размахом: закончилась великая война, в которой Силы хаоса потерпели сокрушительное поражение. Проходит всего год, и темный лидер Асавар Кул решает взять реванш. Имперцы при поддержке эльфов этому, разумеется, стараются всячески помешать.

Геймплей игры очень оригинален: мы одновременно руководим огромными армиями пушечного мяса и отдельными героями со сверхспособностями. А вот строительству и прочей управленческой белиберде, напротив, отведен минимум времени.

Визуально **Mark of Chaos** выглядит отлично: видно, что **Namco** не поспулилась не только на дорогую лицензию **Games Workshop**, но и на приличных художников и программистов. Что ж, фанатов знаменитой вселенной можно только поздравить — похоже, у них появился новый фетиш.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ Затерянные в Астрале



«Ты рвешься из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твое Путешествие только начинается...»

НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...



«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» — ролевая игра с элементами стратегии, выдержанная в лучших традициях серии.

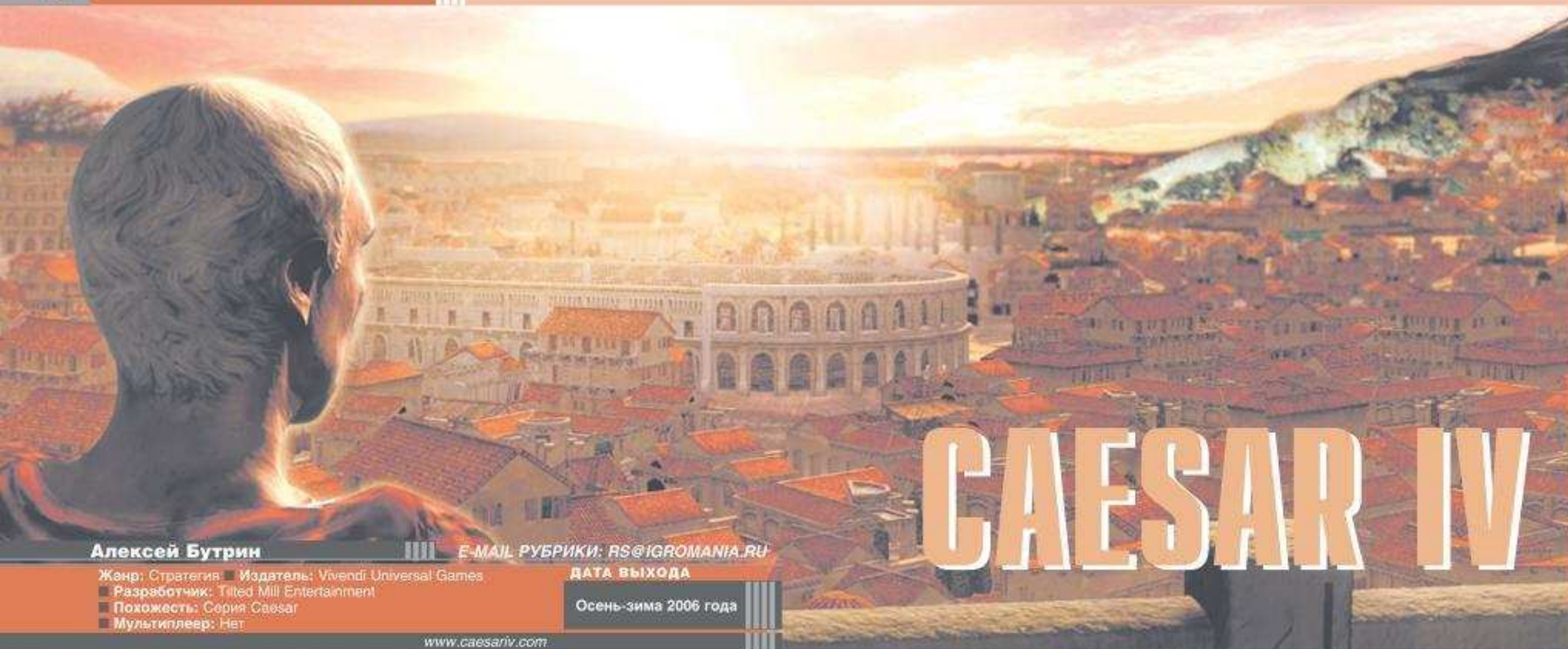


КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Четыре острова, которые обладают уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а так же имеют собственное музыкальное сопровождение
- Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей
- Высокая интерактивность окружения, сотни объектов, доступных для взаимодействия
- 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями
- Развитая ролевая система и стратегическая составляющая



© 2005 Malika Entertainment. Все права защищены. Проклятые Земли. © 2000-2005 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Дата выхода

Жанр: Стратегия. Издатель: Vivendi Universal Games.
Разработчик: Tilted Mill Entertainment.
Похожесть: Серия Caesar.
Мультиплеер: Нет.

Осень-зима 2006 года

www.caesariv.com

Если попросить игроков перечислить самые известные «градо-строительные» стратегии, то первой, вне всякого сомнения, назовут **SimCity**. Затем последуют **Pharaoh**, **Cleopatra** и **Zeus: Master of Olympus**. Не исключено, что кто-то вспомнит **Emperor: Rise of the Middle Kingdom**. И наверняка найдется знаток, который тихо, со скорбью в голосе скажет: «А вот еще была такая классная игра — **Caesar**».

Именно так и никак иначе. Дело в том, что третья часть «Цезаря» вышла аж семь лет назад — огромный срок для нашей индустрии. С тех пор об одной из самых интересных и успешных игровых серий не было слышно практически ничего. Более того, компания **Impressions Games**, которая занималась разработкой **Caesar**, в прошлом году ушла в страну вечных релизов.

Но, к счастью, «Цезарь» все-таки выжил. Дело в том, что бывший коллектив **Impressions Games** не разбежался в разные стороны, а создал собственную компанию — **Tilted Mill Entertainment**. Издателем стала

все та же **Vivendi Universal Games**, которая обладает правами на торговую марку **Caesar** («мельники» сохранили с ней хорошие отношения).

И вот около года назад сложилась ситуация, когда вопреки классикам марксизма-ленинизма «и низы смогли, и верхи захотели»: **Vivendi** выразила заинтересованность в дальнейшем развитии «Цезаря», а **Tilted Mill** с готовностью взялась за создание четвертой части. Ур-ра!

Цезарь, ты мудр и прекрасен!

Наиболее заметным отличием **Caesar IV** от предшественников станет полностью трехмерная графика. Следует отметить, что опыт создания градостроительных игр в 3D у **Tilted Mill** уже есть — мы говорим о проекте **Immortal Cities: Children of the Nile**, который вышел в конце 2004 года. К счастью, порядком устаревший движок от «Детей Нила» в **Caesar IV** использоваться не будет — для «Цезаря» разработан новый моторчик с симпатичным названием **Linden**.

Хотя до выхода игры остается еще целый год, качество графики можно оценить уже сейчас. Будем откровенны, разница между **Caesar IV** и **Caesar III** заметно больше, чем между третьей и второй частями. Четкие и яркие текстуры, отличное освещение, симпатичные спецэффекты, очень детальные и красивые постройки — в общем, есть на что положить глаз. Число построек, кстати, увеличилось аж до сотни. Практически все дома-сарай будут анимированными, причем тип анимации (дым из труб, галдящие зрители в Колизее и т.п.) зависит от заселенности здания и времени суток.

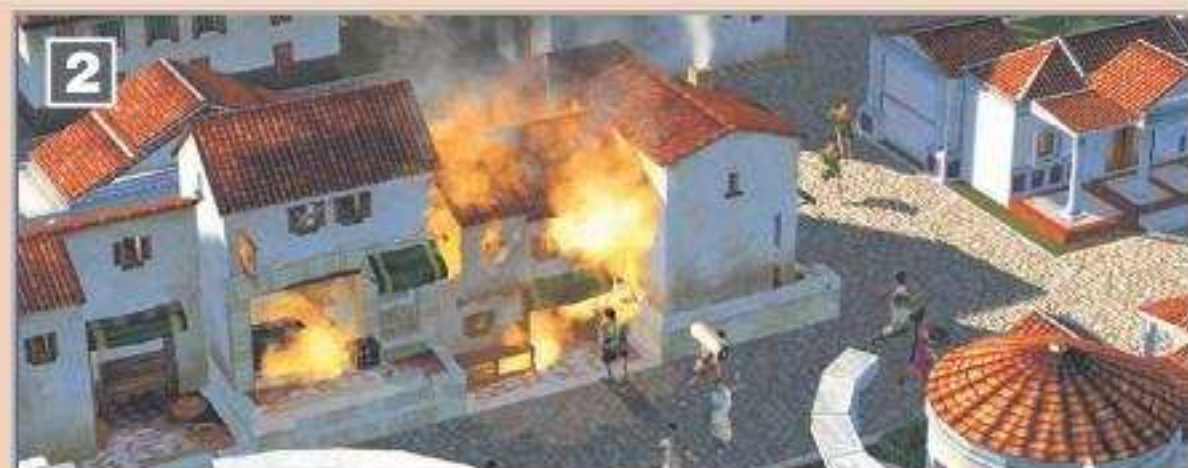
Увеличен и размер карт. Теперь они по-настоящему огромны — на некоторых скриншотах отлично видно, насколько далеко простирается линия горизонта. За счет этого на одной и той же площади можно при необходимости разместить в два с лишним раза больше объектов, чем раньше.

Раз уж речь зашла о прекрасном, упомянем и о саундтреке. **Tilted Mill** обещает нам более часа музыки от замечательного компо-

зителя **Кейта Зиззы**, который работал и над **Pharaoh** — и, надо сказать, здорово работал. Очень надеемся, что озвучка жителей и прочие звуковые эффекты также окажутся на высоте.

А вот геймплей **Caesar IV**, похоже, до последнего пикселя на экране будет придерживаться традиций, заложенных в предыдущих частях. Главной идеей игры по-прежнему остается строительство и развитие города в одном из районов великой империи. Древний Рим подходит для этого идеально, ведь территория этого государства включала в себя грандиозный набор географических и климатических зон. Поэтому, как только вам наскучит строительство в одном месте, «Цезарь» поспешит откомандировать вас в новую провинцию.

Как и раньше, в игре будет три стандартных режима: «свободное строительство», отдельные сценарии и кампания. Нам наиболее интересна, разумеется, последняя. Цель игрока в ней — стать императором. Получить очередное повышение можно как выполняя задания нынешнего импера-



- 1 Движок **Linden** обеспечивает отличную детализацию: можно увидеть даже отдельные травинки!
- 2 Пожары — настоящий бич населенных пунктов древности. Если «повезет», выгореть может половина города, а то и весь.
- 3 А как вам такой ракурс? Тоже впечатляет? Что ж, похоже, **Age of Empires III** не так уж и долго пробудет «самой красивой стратегией».
- 4 Отличный вид! Так и просится на открытку или на страницы рекламного проспекта.



тора, так и просто развивая введенную провинцию.

В последнем случае недостаточно будет просто отстраивать все новые и новые кварталы. Каждый город закладывается с определенной целью. Например, в одной из миссий игроку придется возвести форпост, который будет сдерживать набеги варваров, в другой — богатый речной порт. Будут даже города, построенные исключительно ради переработки одного из ресурсов, коих в игре теперь более трех десятков.

Что еще? Бои? Они в четвертой части, как и прежде, на вторых ролях — основной задачей игрока является все-таки строительство. В начале каждой новой миссии разрешено выбрать военный или мирный способ прохождения — во втором случае боевые действия будут сведены к минимуму либо будут отсутствовать вообще.

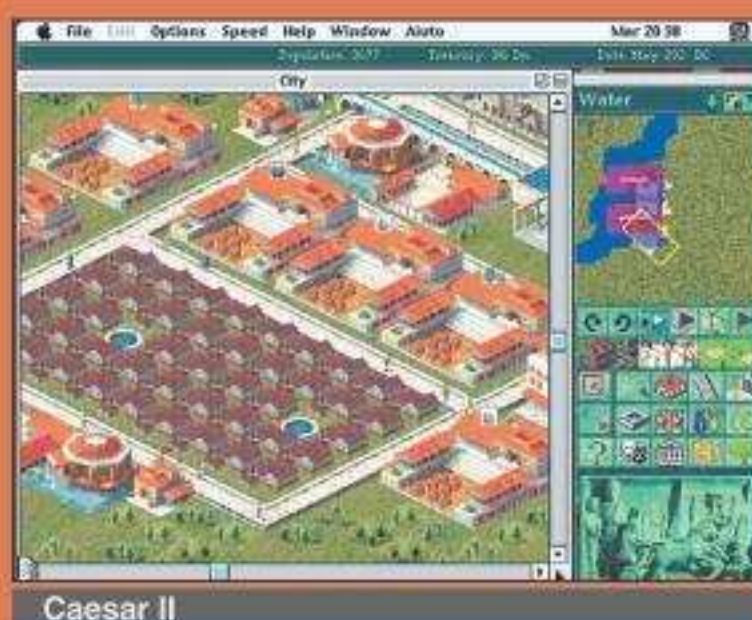
Главными задачами игрока, таким образом, остаются планирование, строительство и управление. Город должен быть очень удобен — например, здания желательно расположить таким образом, чтобы максимально сократить время, которое тратят жители на пешие прогулки. Но не стоит забывать и об эстетиче-

ской стороне. Согласитесь, что строить свинарник в жилом квартале патрициев — не самая лучшая идея.

Подобно другим градостроительным симуляторам, здания в Caesar IV будут эволюционировать в зависимости от заселенности и привлекательности зон, в которых они расположены. Длина пешеходных маршрутов — тоже далеко не абстрактное понятие. Как и ранее, улицы городов в Caesar будут запружены горожанами. Разница, однако, в том, что раньше они генерировались случайным образом и бродили без всякой цели, лишь создавая видимость жизни в поселении. Теперь же каждый римлянин (а их обещают аж семь десятков разновидностей, от крестьян до патрициев) будет жить настоящей жизнью: спать ночью, ходить на работу днем, покупать продукты на рынках, посещать увеселительные заведения.

Каждого горожанина при желании можно взять за шкурку и допросить с пристрастием: что эта тварь дрожащая изволит думать о вашем городе, прекраснейшем во вселенной. Сделано это отнюдь не для утоления праздного любопытства, а для получения информации: все ли в по-

Римские летописи



SimCity. Продвижению Caesar в массы, однако, помешала слабая графика (либо 320x200 при 256 цветах, либо 640x480 при 32 цветах) и не самый удачный интерфейс.

Однако после прихода в Impressions Games нового ведущего дизайнера — Криса Беатриса — развитие сериала пошло ударными темпами. Caesar II вышел уже в 1995 году и мог похвастаться изометрической проекцией, богатой цветовой палитрой и достойным набором разрешений. Очень серьезной доработке подвергся интерфейс. Сказать, что Caesar II был лучше первой части, — вообще ничего не сказать. Перемены оказались просто фантастическими, поэтому игра быстро стала бестселлером. К слову, именно Крис Беатрис курирует работу над четвертой частью «Цезаря», и более того — является президентом Tilted Mill.

Хорошие продажи Caesar II подтолкнули разработчиков к дальнейшему совершенствованию игры, и вот в 1998 году мы увидели Caesar III. Отличия от предыдущей части на этот раз оказались минимальны: в основном разработчики сосредоточились на геймплейных мелочах и улучшении графики. Впрочем, большего фанатам было уже и не надо.

рядке в вашей провинции, довольны ли жители, не назревает ли очередной бунт? Кроме «изучения общественного мнения» информацию можно будет получить из десятков таблиц и графиков, а также от нахлебников-советников. Одним словом, инструментарий для развития города и управления обещан весьма разнообразный и, мы надеемся, эффективный.

Чтобы игрок не заскучал от пасторальных пейзажей и неторопливой провинциальной жизни, периодически его будут подбадривать стихийными бедствиями: наводнениями, пожарами, засухами и т.д. Не обойдется и без вооруженных набегов варваров. Впрочем, найти неприят-

ности на свои филенные части можно и самостоятельно — неумелое управление городом запросто может привести к восстанию. За сладкую жизнь в кресле правителя надо ведь платить, не так ли?

■■■

Caesar IV — игра, от которой не стоит ждать сюрпризов и открытий. Да, будут тонны улучшений, новый движок, разнообразные здания, жители и ресурсы, интересные миссии, наконец. Но это никак не повлияет на общий вид игры — на выходе мы получим вполне знакомый конструктор городов. И, черт возьми, кто сказал, что это плохо?!

Наоборот — хорошо, просто отлично! Для тех, кто «в теме», Caesar IV окажется отличным подарком. А для разработчиков аналогичных игр, включая SimCity, — еще и примером для подражания, ведь «умные» жители и полное трехмерье были востребованы в градостроительном жанре очень давно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многообещающее продолжение одной из самых знаменитых стратегических серий. Теперь в третьем измерении и с кучей интересных фишек!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



Titan Quest

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Экшен/ролевая игра ■ Издатель: THQ
Разработчик: Iron Lore
Похожесть: Diablo, Dungeon Siege
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2006 года

<http://titanquestgame.com>

Господа разработчики, кто из вас придумывал имя для этой игры? Скорее всего, геймдизайнер? Арт-директор? Или, чем черт не шутит, ведущий программист? А может, это плод коллективного идио... творчества? Короче, за название **Titan Quest** — всем «неуд» и повторная явка. Зачем было вводить широкие народные массы в заблуждение словом «quest», когда игра относится к жанру action/RPG? Ладно хоть титаны в ней действительно фигурируют, на том спасибо.

Впрочем, бог с ним, с названием, главное — чтобы игра была интересной. Давайте сюда ваш дизайн-документ, посмотрим, что там есть хорошего. Ого, на обложке имя — **Брайан Салливан** (один из авторов **Age of Empires**)? Отлично. Садитесь, господа: экзамен будет долгим и сложным.

Вопросы по истории

Так. Глава первая, озаглавленная «Эпическая история», текста почти нет. И что это значит? Ага,

вот тут сноска: «В игре будет замечательная, невероятно интересная и захватывающая история о вырвавшихся из плена титанов, о войне древних и новых богов, решающую роль в которой сыграют... люди». Очаровательно, но крайне мало! Позвольте поинтересоваться, а где же, собственно, эпическая история? Ах, так вы ее еще не написали? Опять «неуд», господа. Проект выйдет через пару-тройку месяцев, а у вас даже истории нет. Кто вас учил разрабатывать ролевые игры? Никто не учил, это первая?!

Ладно, будем относиться с пониманием. Так чем, вы говорите, занимались все эти два года? Проработкой игрового мира? Это интересно. «Реконструированные древние миры Египта и Греции, настоящие, воссозданные с фотографической точностью Парфенон, пирамиды, висячие сады Вавилона и еще масса реально существовавших достопримечательностей», — прекрасно. Собираетесь приложить к игре справочник по истории древних миров? Молодцы, пускай молодежь просвещается.

Но на одной голой истории далеко не уедешь. Мифы и легенды древнего мира вы как-то собираетесь включать в игру? Очень хорошо, что собираетесь. А какие и как? Сами пока не знаете? Умопомрачительно. А почему про Геракла ни слова? Школьники вас не поймут. А-а, так из мифологии вас больше всего интересуют монстры?! Ну что ж, медуз, циклопов и титанов можно только приветствовать, скелеты и мумии — это очевидно, но тут уж деваться некуда, антураж обязывает. А это что за чучелко? Сами нарисовали?! Классического пантеона вам оказалось мало? Плюс балл за креативность и минус балл за искажение исторических фактов.

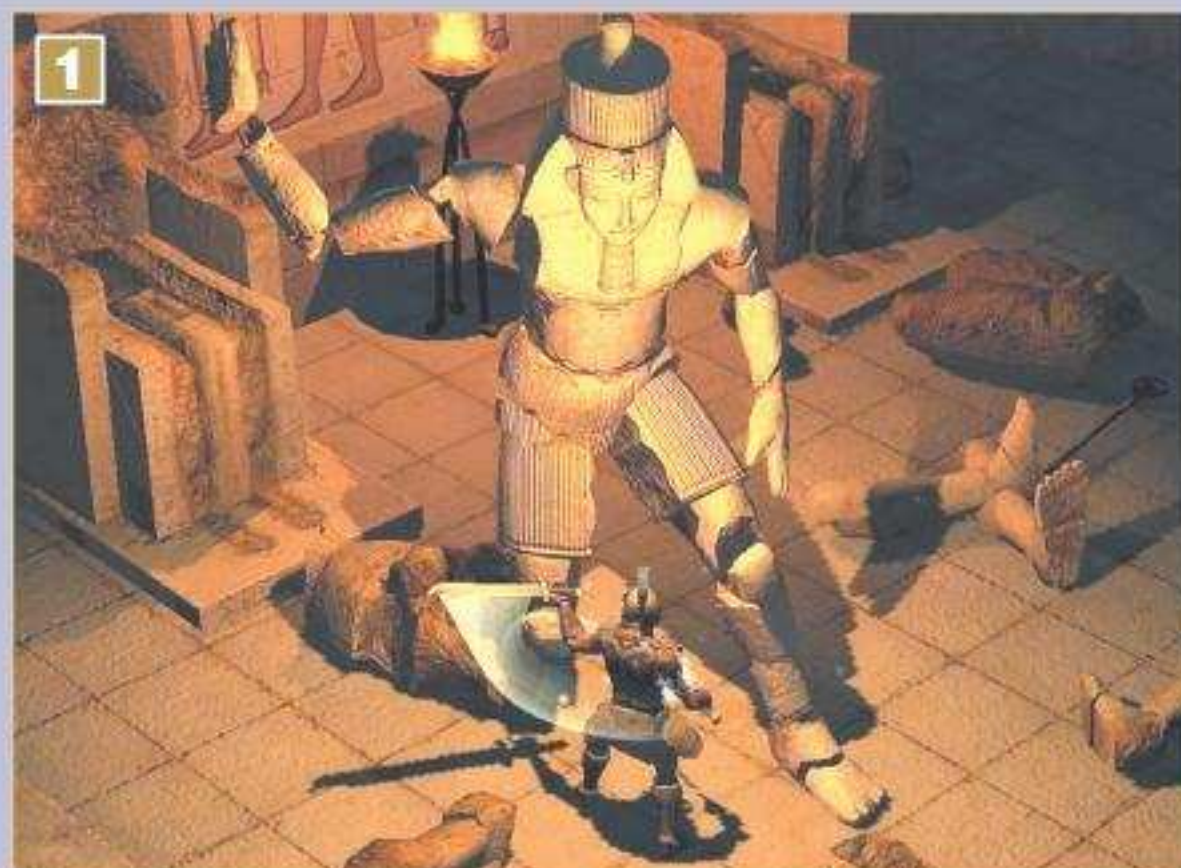
И чем же будут интересны ваши эксклюзивные монстры? Продвинутый искусственный интеллект? Боже, этот абзац есть в каждом первом дизайн-документе, ну зачем же так откровенно списывать? Враги умеют прятаться в тени, действовать группой, подбирать оружие убитых товарищей, отступать, перегруппировываться, бла-бла... Мы и не читая

можем вам процитировать. Краснеее? То-то же. Впрочем, обычно все эти обещания так и остаются обещаниями. Сумеете реализовать — честь вам и хвала.

Вопросы по геймплею

Глава про геймплей. Увесистая, однако! В начале игры, разумеется, можно задать имя персонажа и его пол. Простите, а как же портрет? Нету? Хм, девушки вас не поймут. Что вы сказали, повторите? Все равно через полчаса игры персонаж будет с ног до головы увешан броней, так что его мама родная не узнает, чего уж тогда мучаться лишний раз с выбором портрета?! Оригинально... и даже не лишено смысла. А будет во что одеть героя? «Порядка тысячи предметов экипировки...» — это радует. Нарисуйте только посимпатичнее, тогда, может, девушки и простят. Уже нарисовали, и девушки в восторге? Картинок нам! Действительно неплохо.

Ну, раз уж заговорили про картинку, как вообще будет выглядеть игра? О как! Оживились



- 1 Каменные фараоны — не самые серьезные противники. Но выглядят внушительно!
- 2 Из монстров частенько выпадают ценные вещи. Разумеется, при каждом новом прохождении — разные.
- 3 Прочь с дороги, костяшки! Нам нужен этот сунд у!
- 4 Настоящий древний город. По мостовым разгуливают куры, на пристани ждет нашего прибытия симпатичная плебейка.



сразу, явно разбираетесь в предмете. Ну хорошо-хорошо — верим, что вы сделаете нам красиво: и трава будет колыхаться, и листочки на деревьях шевелиться каждый по отдельности, и тени окажутся чуть ли не выразительнее самих персонажей, и физика там всякая. Уважаем, ждем руку. Вот только на какую же систему все это рассчитано? Ясно... впрочем, когда выйдет **Gothic III**, такая конфигурация будет у каждого уважающего себя геймера.

Но давайте вернемся к главному герою. Характеристики при создании нельзя менять? Хардкорщики вас не поймут. Зато, говорите, у вас уникальная система развития персонажа? Почитаем. «Есть восемь видов умений — атака, защита, земля, воздух, дух, природа, охота, воровство. Класс героя формируется сочетанием двух из них. Первое умение герой выбирает в начале игры, а второе дается несколько позже. Как нетрудно посчитать, всего получается 28 возможных вариантов». Весьма неплохо — особенно оценят любители проходить игры десятки раз, пробуя на зуб каждый из возможных классов персонажей.

Едем дальше. «При достижении очередного уровня персонаж получает очки, которые

можно потратить на улучшение определенной группы навыков; можно также «прокачивать» конкретный навык или заклинание». Интересно, хотя ничего сверхоригинального в подобном подходе нет.

А теперь — внимание — главный вопрос этого билета. Почему нам должно быть интересно играть? Да-да, кроме всего вышеперечисленного? Так, «динамичные бои, потрясающая анимация, оглушительные звуковые эффекты, цельный мир без подзагрузок». Плюс балл. Комбинации ударов и прочее slo-mo? Нет? Минус балл. «Множество несюжетных квестов и полностью открытый игровой мир.» Замечательно — плюс два балла. Но только в случае, если это будут действительно интересные квесты, а «открытый мир» не превратится в набор коридорчиков и комнаток, сменяющих друг друга с усыпляющим однообразием. Обещаете? Верим на слово. И обязательно проверим!

Вопросы на засыпку

Ну и самый простой вопрос. Сколько роликов будет в вашей игре? Как это — несколько? Вы серьезно считаете, что «видео-вставки отвлекают геймера от

По следам легендарной стратегии...



Age of Empires
Titan Quest — дебютный проект молодой студии **Iron Lore**. Впрочем, пусть это не введет вас в заблуждение: компания состоит сплошь из третьих калачей, за плечами которых работа над **Asheron's Call**, **NASCAR Racing** и — внимание, это важно! — **Age of Empires**. Президент **Iron Lore** **Брайан Салливан** на вопрос, почему он вдруг решил кинуться из любимого жанра стратегий в омут action/RPG, отвечает так: «Я всегда любил ролевые игры. И когда работал над **Age of Empires**, постоянно думал, что в этой вселенной получилась бы отличная RPG. Взять эпизоды реальной истории древнего мира, добавить немного мистики, жутких монстров и магию — и вот вам прекрасный и необычный сеттинг». Что ж, задумка вполне себе ничего. Плюс, не стоит забывать еще и то, что серия **Age of Empires** всегда была очень популярна. Ну а сейчас как раз выходит третья часть...

процесса и мешают ему наслаждаться игрой в полной мере? Что, даже на движке игры ни одного ролика?! Однако, революционное решение. Хотя... ну-ка, какой у вас бюджет? Коммерческая тайна? Знаем мы эти тайны... ладно, что с вас взять, все-таки дебютная игра. Но учтите — если у **Titan Quest** не будет хотя бы вступительного и заключительного роликов, вас вообще никто не поймет.

Что насчет попутчиков? Нет все по тем же соображениям? Ясно. Возня с боевыми товарищами, оказывается, теперь отвлекает нас от погружения в игровой мир, а всякие там неуставные отношения сопатриотов мешают сосредоточиться на процессе «убей-всех-монстров-в-округе». И ведь не поспоришь — действительно так и есть. Зато можно вчетвером вязаться в любую драку, а в одиночку бродить по миру боязно и неудобно, что вы на это скажете? «Игрок может завести зверя и прокачивать его по своему усмотрению, а также отдавать ему команды в бою». Все понятно, вопросов больше не имеем.

Хотя нет, еще последний вопросик: игра делается для PC и только для него? Как вы нас радуете! Плюс два балла за патриотизм! Про интерфейс хотите рассказать? Слушаем. И чем же вас не устраивает то, что большинство action/RPG можно пройти пользуясь одной левой клавишей мыши? Вроде бы очень удобно. Прimitives, говорите? Ну посмотрим, что у вас получится, когда будет на что смотреть. Функциональная карта и удобный инвентарь — прекрасно. Только, повторимся в сотый раз, чтобы не осталось лишь в обещаниях!

Что еще? Ну, разработчики обещают нам сорок часов увлекательнейшего геймплея. Скорее всего они льстят сами себе — так долго их игру будут проходить только те, кто ни разу в жизни не играл в action/RPG, остальным хватит ровно половины. Впрочем, если пытаться поиграть за каждый из возможных классов... да еще они включили в игру «два дополнительных уровня сложности, доступные только после первого прохождения». Тогда и сорока часов времени мало! Впрочем, так глубоко «погружаться» в игру станут только настоящие фанаты.

Впрочем, вот вам, господа разработчики, бесплатная подсказка: если приложите к игре редактор, не зарастет народная тропа к ней не то что на часы, а на долгие годы. Собирались так и сделать? Молодцы. У вас еще и многопользовательский режим в планах?! Вообще здорово! Жаль только, что подробности никто не хочет раскрывать.

Но хватит скепсиса! Все-таки на **Titan Quest** стоит обратить внимание всем фанатам жанра — пусть пока игра и выглядит темной лошадкой. Новации и интересные задумки могут оказаться вполне к месту — и тогда мы получим достойного последователя **Diablo II**. Если же у разработчиков ничего не выйдет — что ж, места на кладбище неудачных проектов еще более чем достаточно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен с ролевыми элементами по мотивам египетских и греческих мифов в реальном почти что до последнего пикселя древнем мире. А вдруг получится, а?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



DISNEY и WALDEN MEDIA ПРЕДСТАВЛЯЮТ

-Хроники- НАРНИИ

ЛЕВ, КОЛДУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Вот уже сто лет земли волшебной Нарнии находятся под гнётом жестокой Белой Колдуньи. Лишь тот, кто чист сердцем, может освободить королевство и вернуть власть его истинному правителю – благородному Льву.

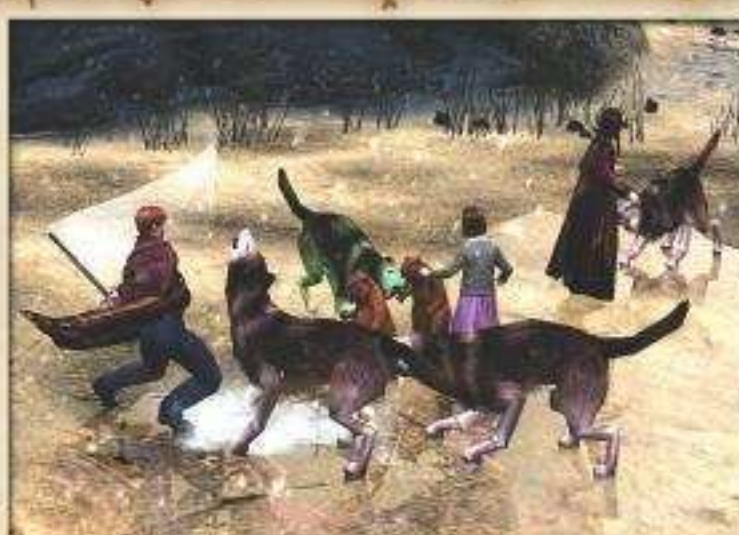
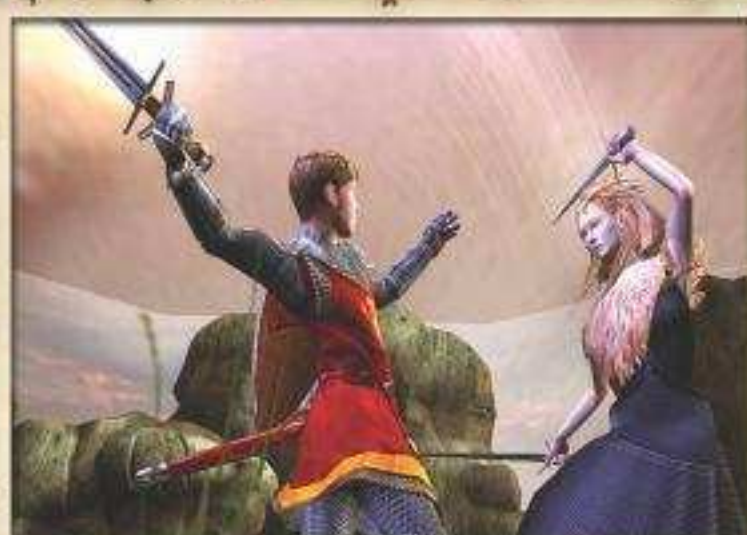
Возьмите в свои руки управление четырьмя главными героями: родными братьями и сёстрами, попавшими в Нарнию из нашего мира через Волшебный Шкаф. Юным храбрецам предстоят схватки с волками и минотаврами, оборотнями и великанами. Их путь пройдёт через погружённые в вечную зиму леса и пещеры, горы и равнины – путь, который приведёт их в замок Белой Колдуньи.

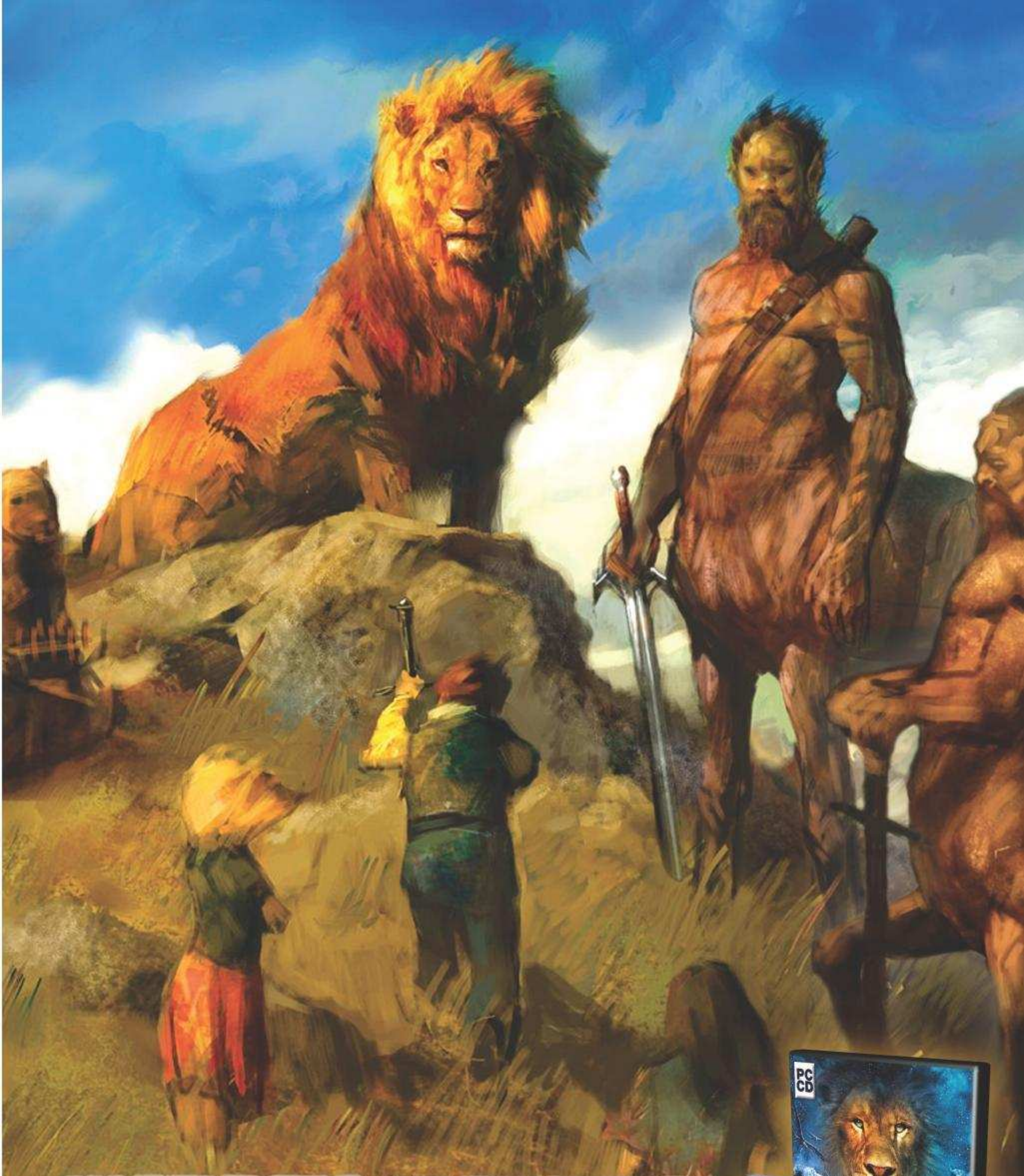
Только борясь со злом сообща, используя свои уникальные способности, оружие и умения, они смогут исполнить древнее пророчество и освободить Нарнию!



ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

PlayStation 2





DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Сергей Звездов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/Adventure Разработчик: Funcom
Издатель: Funcom Издатель в России: Новый диск
Похожесть: The Longest Journey
Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2006 года

www.dreamfall.com

Норвежские разработчики из **Funcom** славятся очень серьезным отношением к качеству своих игр. Хотите доказательств? Тогда вспомните, сколько раз откладывался выход легендарного квеста **The Longest Journey**? Да, мы тоже не можем назвать точную цифру. Впрочем, результат оправдал все ожидания — на свет появился один из лучших представителей жанра, эталон, на который будут равняться еще долгие годы.

Аналогичная история прямо на наших глазах происходит и с **Dreamfall: The Longest Journey** — продолжением заслуженной игры. Ее выход отложен до весны следующего года — похоже, щепетильные норвежцы всерьез собрались отполировать свое детище до зеркального блеска. И мы уже почти что уверены — у них получится настоящий шедевр, который затмит собственного... впрочем, стоп! Никто никого затмевать не собирается. Дело в том, что **Dreamfall: The Longest Journey** — это уже не совсем квест. Да и не совсем «продолжение **The Longest**

Journey», если уж быть совсем откровенными.

Шокированы? Погодите, погодите — самое интересное еще впереди.

Wish you were here

The Longest Journey завоевывала высокие оценки в игровой прессе в первую очередь благодаря своей неповторимой атмосфере. Прекрасная графика, очаровательная музыка, оригинальные диалоги и, наконец, неповторимый контраст Старка и Аркадии — двух миров, между которыми путешествовала юная «избранная» Эйприл Райан. Прекрасная, филигранная работа! Прodelать ее еще один раз — очень непростая задача. И мы уже сейчас снимаем перед сотрудниками **Funcom** шляпу — ведь они решили сыграть на повышение и превзойти самих себя.

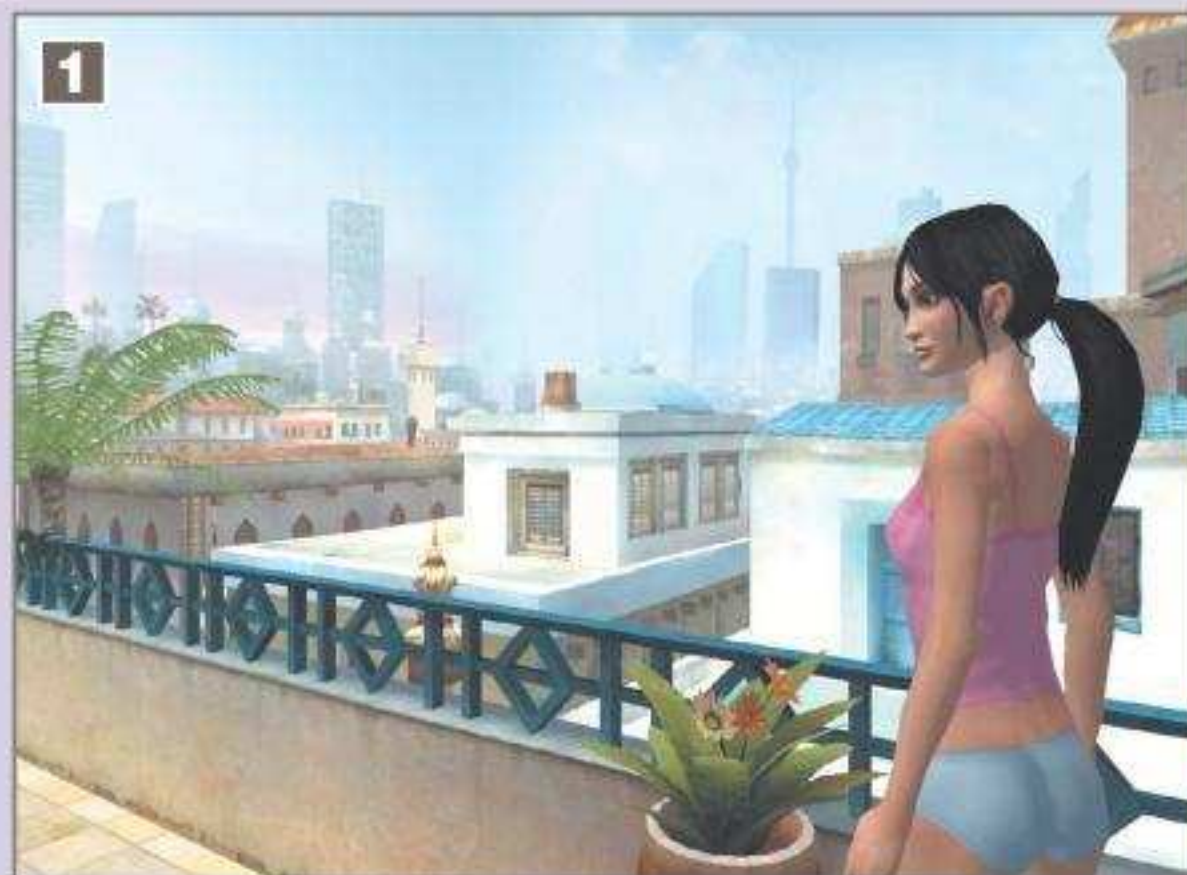
Способ выбран очень оригинальный — парни буквально несколькими короткими строчками пресс-релиза расширяют наши представления о грядущей игре в

пух и прах. Прием под названием «тех же щей, да погуще влей» никто использовать не собирается — **Dreamfall: The Longest Journey** не будет похож на предшественницу. Игру собираются перенести в полное 3D, одарить множеством новых героев и — самая, наверное, «страшная» новость для поклонников — смешать с «боевыми» и stealth-добавками. Держитесь-держитесь, со стула падать еще рано: по просьбам игроков продолжение решили сделать намного короче **The Longest Journey**.

Ну что? Пытаетесь вообразить, как будет выглядеть **Dreamfall: The Longest Journey**? Не напрягайтесь — разработчики уже все «вообразили» за нас с вами: авторы, честно признавшись, что при создании игры они вдохновлялись такими шедеврами, как **Prince of Persia**, **Resident Evil** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Что ж, не самый худший выбор. Тяжело, конечно, осознавать, что перед нами совсем другая игра, но стоит справедливо признать, что у нее есть все шансы на успех.

Итак, прошло десять лет с тех пор, как Эйприл завершила свое путешествие. Перед нами уже не наивный подросток, а самый настоящий «избранный» с ворохом своих, «избранных» проблем. Эйприл понимает, что судьба оказалась сильнее ее, а дар «шифтера», который дает способность перемещаться между двумя мирами, сохраняя их в равновесии, — вовсе не такая милая забава, как казалось сначала. Изменился и мир, в котором живет наша героиня. Да, в **Dreamfall: The Longest Journey** мы постоянно будем встречать знакомые места: вот площадь рядом с Академией, а вот памятный трактир, в котором испуганная Эйприл спряталась от темноты... Но достаточно одного взгляда, чтобы понять — и Старк, и Аркадия пришли в упадок. В обоих мирах что-то происходит, причем очень нехорошее.

Впрочем, есть и приятные новости — бороться с опасностью Эйприл будет не в одиночку, а в компании еще двух персонажей. Во-первых, это некто Киан, которого разработчики, многозначи-



- 1 Десять лет назад все начиналось не так безобидно.
- 2 Девушка, ну что же вы? Такая красивая — и убегаете.
- 3 Не удивляйтесь, но в такую красоту, оказывается, можно играть! Если это не счастье, то что же тогда?
- 4 У фанатов **The Longest Journey** при виде этих часов обязательно скрипнет сердце.



3 тельно улыбаясь, называют «апостолом». Скорее всего, этот молодой человек станет нашей «ударной силой» — характер у парнишки заносчивый, да и сложен он очень хорошо. Но давайте лучше обратим внимание на двадцатилетнюю Зою Кастилло — ведь именно она, по замыслу разработчиков, будет главной героиней игры. Зоя очень похожа на «ту самую» Эйприл из прошлой игры. Неуверенная в себе, не слишком удачливая и очень заурядная жительница богатого мегаполиса, она и знать не знает, что где-то есть другие миры и что кто-то плетет сети большого заговора. У Зои пока совсем другие проблемы — она оказывается в квартире бывшего бойфренда, находит там труп некой девушки и наверняка вскрикивает про себя «вот ведь, черт возьми! прямо как в дешевых фильмах!». Сюжет, учув мертвеца в компании невинной главной героини, миглом закручивается юлой. Зоя оказывается втянутой сразу в несколько интриг, и, чтобы спастись, ей придется отыскать Эйприл и загадочный «темный дом, где хранятся ответы на все вопросы». Разумеется, за время поисков мы не раз посетим Старк и Аркадию, а также Винтер — новый

мир, который навечно укутан снежным одеялом.

Мрачноватая история, не правда ли? Куда там невинному повествованию первой части! Впрочем, это характерная черта почти всех фэнтезийных сюжетов — с каждым продолжением они становятся «взрослее» и суровее. Что ж, придется «повзреть» и нам.

Знак в бесконечность

Итак, с сюжетом все понятно. Вернее даже наоборот — непонятно: есть интрига, есть три главных героя, судьбы которых сплелись в мудреный узел, и есть множество загадок, которые нам предстоит решить. Так что давайте теперь перейдем к самому игровому процессу.

Итак, первое, что стоит зарубить себе на носу, — Dreamfall: The Longest Journey это уже не совсем квест с его монотонным убаюкивающим геймплеем. В новой игре будет полным-полно мест, когда решения придется принимать мгновенно. Вот что, спрашивается, делать несчастной Зое, которая оказалась в одной комнате с трупом? Как поступить с копами, которые уже ломятся во входную дверь? Да, можно остаться на месте и подчиниться

Фемиде. Можно попробовать убежать — но полицейские все равно окажутся быстрее. Можно, наконец, поступить как настоящая женщина — взять и спрятаться в ванной комнате. Копы, конечно же, рано или поздно выломают дверь, но перед этим Зоя успеет подслушать короткий разговор, который прольет свет на эту странную историю.

В этом, пожалуй, и заключается главное преимущество Dreamfall: The Longest Journey — она позволяет каждому игроку выбрать свой собственный стиль прохождения. Не хотите драться? Пожалуйста — к вашим услугам пресловутый «стелс». Прячемся в тених, прокрадываемся за спинами врагов — все как в каком-нибудь Tom Clancy's Splinter Cell.

Не хотите быть сэмомфишем? Ради бога! Разработчики говорят, что, создавая боевую систему игры, они ориентировались на лучшие консольные файтинги — так что мордобой придется по вкусу всем игрокам. Да-да, и тем поклонникам квестов, которые, добравшись до этих строк, еще не сошли с ума и не отправились вопрошать у атмосферы «куда катится наш мир?!».

То, какой походкой игрок пойдет по сюжету, во многом повлияет на внешний вид мира. В Dreamfall: The Longest Journey не существует «неправильных» поступков и решений — что бы вы не сделали, вы продвинетесь дальше. Но будьте готовы к тому, что уже к середине игры герои станут своеобразным зеркалом, которое отражает вашу сущность. Дрались и выбивали запертые двери ногами? Что ж, наслаждайтесь грубыми и резкими диалогами — вы их заслужили.

Разумеется, «обновленный» геймплей потребовал совершенно нового управления, которое теперь «заточено» на совсем другой темп игры, при котором вам придется совершать огромное ко-

личество действий. Изменился и внешний вид Dreamfall: The Longest Journey — причем, по мнению критиков, перенос в три измерения пошел ей только на пользу. Благодарить за это стоит не только программистов, которые написали отличный графический движок, но и художников. Последние вдохнули в полигональные миры потрясающую атмосферу. Любый поклонник The Longest Journey, глядя на скриншоты, скажет: «Да, это продолжение той самой игры». Удивляет и то, как умело творцы из Funcom сочетают в своем детище совершенно разные жанры и стили: вот высокотехнологичный Старк, вот сказочная Аркадия, а вот запущенный и холодный Винтер — каждый шаг по этой игре будет приносить нам что-то новое.

■ ■ ■

Знаете, мы, пожалуй, не станем «судить» Dreamfall: The Longest Journey, не станем делать на его счет прогнозы. Слишком уж дерзкая игра. Она смеется в лицо поклонникам квестов, она дерзко перечеркивает все законы, по которым разрабатываются игры этого жанра, она... она просто не такая, как все. И в этом — ее сила и слабость. Возможно, уже через пару-тройку лет все квесты будут такими — динамичными, захватывающими и в то же время очень глубокими. А может, порыв норвежских разработчиков окажется слишком силен — и мы zapomним Dreamfall: The Longest Journey лишь как нелепую попытку «сделать не так, как другие». Время рассудит всех. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Dreamfall: The Longest Journey — не просто еще один квест. Это — самая настоящая попытка изменить игровую индустрию, встряхнуть ее, показать, что даже сегодня можно сделать что-то новое. Получится ли?



ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

Жанр:

Авиасимулятор

Издатель:

10

Разработчик:

Eagle Dynamics

Похожесть:

KA-52 Team Alligator

Мультиплеер:

Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

Начало 2006 года

www.eagle.ru

Виртуальные пилоты — наверное, самые обиженные компьютерно-игровой индустрией люди. Судите сами: фанаты адвенчур, жанра, который принято хоронить каждую вторую субботу, почти ежемесячно получают одну-две новых игры (о качестве большинства из них мы скромно умолчим — речь сейчас идет вовсе не о том). Ну а сколько же за последние годы вышло авиасимуляторов? Е-д-и-н-и-ц-ы!

И хуже всего, если кто не в курсе, дело обстоит с симуляторами боевых вертолетов. В 2000 году нас порадовали сразу двумя потрясающими играми: **KA-52 Team Alligator** и **Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum**. После этого производство симуляторов (не только вертолетных — вообще почти любых) за рубежом окончательно перестало быть модным — и наступила тишина.

Спасать ситуацию взялись отечественные компании. В 2004 году вышла игра «Ударная сила», в которой было представлено аж шесть винтокрылых машин: от АН-64А Apache до вертолета-выдумки Ка-58. К сожалению, разработчики из **G5 Software** так и не смогли определить, что же они делают —

аркаду или серьезный симулятор, и поэтому публика получила совершенно непонятную вещь, в которой свехреалистичная летная модель сочеталась с тесными картами, нереальными заданиями и геймплеем в стиле «каждому террористу — ракету в сортир». Несерьезно.

И вот теперь на сцене появились москвичи из **Eagle Dynamics**, которые также решили подарить фанатам возможность полетать на виртуальных винтокрылах. Серьезность их намерений сомнений не вызывает: основатели компании работали в авиационной промышленности, и за спиной у них — целая линейка симуляторов боевых самолетов, начиная с престарелого **Su-27 Flanker** и заканчивая недавним «**Lock On. Современная боевая авиация**». Именно развитием последнего станет новая игра «**Lock On. Ка-50 «Черная акула»**» (название пока рабочее и может измениться к релизу), которая позволит полетать над Крымом и Кавказом на легендарном отечественном вертолете. Ну а подробности об этом замечательном проекте нам прямо сейчас расскажет **Андрей Чиж** — QA-менеджер компании **Eagle Dynamics**.

С самолета — на вертолет!



Андрей Чиж - главный акуловед России. Сегодня он расскажет нам об их особенной, черной породе.

Вопросы Здравствуйте! Наверное, вам еще не раз зададут вопрос «почему вы решили сменить самолеты на

вертолеты?». Мы не станем «повторяться» и спросим о другом — почему именно сейчас? Тема современных истребителей и штурмовиков себя изжила? Или вы просто решили от нее отдохнуть?



[Андрей]

Нет, конечно, тема истребителей и вообще самолетов нам по-прежнему интересна, и мы продолжаем ее развивать. Но хочется попробовать себя и в качестве разработчиков вертолетного симулятора, тем более сделать подобную игру мы мечтали очень давно.

Здесь стоит отметить и то, что новый проект будет «интегрирован» в «Lock On. Современная боевая авиация» — у нас уже давно есть идея объединить в одной игре различные летательные аппараты и позволить им совместно действовать на поле боя.

- 1 Деревья выглядят гостями из прошлого. Впрочем, из кабины летящего на большой скорости вертолета это вряд ли будет заметно.
- 2 Впечатляющий кадр, особенно красив хищный оскал. Жаль только, что в игре мы подобное будем видеть редко - для боевых условий больше подходит камуфляжная раскраска.
- 3 Все внимание - на модель вертолета. Заклепочки, лючки, финтифлюшечки - все по высшему разряду! А вот БМП-3, которая куда-то катится по земле, выглядит уже заметно хуже.
- 4 Под крыльями красавца - двенадцать "Вихрей" и два блока неуправляемых ракет С-8. Хватит на то, чтобы уничтожить армию маленького государства.





Eagle Dynamics - творцы виртуального неба.

Вопрос Расскажите, сильно ли отличается разработка вертолетного симулятора от авиасимулятора? Наверняка есть свои сложности, свои особенности?



Андрей Радикальных отличий нет, есть только своя специфика. Для моделирования вертолета, например, нужна детальная поверхность земли, ведь летаем мы на малых высотах. Необходимо добавить в игру и специфических противников: технику, вооруженную мелкокалиберными стрелковыми системами, переносные и мобильные зенитно-ракетные комплексы, ну и, конечно же, вертолеты противника. Физика винтокрылой машины заметно сложнее, чем у самолета, и требует больших усилий при разработке. Также нужны некоторые специальные графические эффекты.

Главный герой

Разработка игры выпала на очень трудные времена для реального Ка-50: не так давно стало известно, что наше Министерство обороны предпочло «Черной акуле» массовые закупки Ми-28Н. Разумеется, мы не могли не затронуть эту тему в беседе с разработчиками.

Вопрос Почему «главным героем» игры стал Ка-50, а не выбранный Минобороны Ми-28Н?



Андрей Начнем с того, что Ка-50 более «проверенная» машина. Несколько таких вертолетов уже состоят на вооружении армейской авиации, в то время как Ми-28Н — это дело мало прогнозируемого будущего (действительно, Ми-28Н до сих пор не прошел полный цикл испытаний. — Прим. ред.). Кроме того, «Черная акула» — одноместный вертолет, и реализовать его в игре намного проще, чем машину с пилотом и стрелком-оператором.

Ну и, наконец, последнее. Дело в том, что некоторые системы Ка-50, например прицельный комплекс «Шквал» и ракеты «Вихрь» используются и на штурмовике Су-25Т, который был главным героем игры «Lock On. Горячие скалы». Следовательно, моделировать их уже не надо.

Вопрос Кстати, как вы сами относитесь к тому, что военные предпочли именно Ми-28Н? Не ошиблось ли Министерство обороны? И какой бы выбор сделали вы?



Андрей На эту тему можно говорить очень долго. Ми-28Н достаточно интересная машина, классическая, с экипажем из двух человек. У нее современная авионика, пилотажно-навигационный комплекс, прицельные системы. Кроме того, воен-

ные уже привыкли к машинам Миля, и переучивать пилотов с Ми-24 на Ми-28 будет намного проще, чем на «Черную акулу».

Но в то же время Ми-28Н вооружен уже устаревшими противотанковыми ракетами «Атака-В», которые уступают как по дальности, так и по точности «Вихрю» с Ка-50, и это очень большой минус. Кроме того, стоит отметить, что «Черная акула» проще в пилотировании и превосходит своего конкурента по большинству летных характеристик. В общем, вопрос действительно спорный и непростой.

Что касается меня, то я бы выбрал американский «Апач» (улыбается. — Прим. ред.).

Вопрос А какие у вас отношения с разработчиком настоящего вертолета — ОАО «Камов»?



Андрей Мы обращались к камовцам, но пока, к сожалению, никакой официальной поддержки не получили. Возможно, что со временем они «проникнутся» и мы найдем общий язык. Пока же нам приходится искать необходимую информацию в открытых источниках и через фанатов авиации.

Стоит отметить, что это уже не первый случай молчания со стороны ОАО «Камов». Сотрудники компании G5 Software, когда разрабатывали «Ударную силу», жаловались на то же самое. Будем надеяться, что камовцы, которые в последнее время вкладывают очень много сил в продвижение своей продукции, рано или поздно обратят внимание и на компьютерные игры.

Но даже без помощи ОАО «Камов» у Eagle Dynamics получается очень серьезный симулятор. У вертолета отличная летная модель, хорошо проработаны бортовые системы — смоделированы даже система ката-

пультирования и уникальный комплекс обмена тактической информацией... Впрочем, обо всем этом нам куда подробнее расскажет сам Андрей.

Вопрос Насколько сильно вы углубляетесь в моделирование Ка-50?



Андрей Мы, конечно же, стремимся сделать виртуальную «Черную акулу» как можно более похожей на реальный прототип. На мой взгляд, ни в одном вертолетном симуляторе, за исключением, разве что, Jane's Longbow 2, не была столь подробно смоделирована авионика, кабина пилота, летная модель и т.д. Впрочем, для начинающих игроков готовится и значительно более простой режим.

Вопрос Будет ли в игре Ка-52, который выполняет роль вертолета разведки и целеуказания, руководя сразу несколькими Ка-50?



Андрей Ка-52, к сожалению, не будет. Однако система разведки и распределения целей у нас реализована в группе из четырех «Черных акул»: машины передают друг другу информацию об обнаруженных врагах, что помогает координировать действия.

Вот как это будет выглядеть в игре. У каждого пилота есть свой номер в звене — от одного до четырех. Первый — лидер группы. К нему стекается вся информация, и он может распределять цели между остальными летчиками.

Выйдя на рубеж атаки, вертолеты из скрытых позиций с помощью прицельного комплекса «Шквал» начинают искать цели. Их тип и координаты поступают к командиру, кото-



Легенда о двух винтах

Пожалуй, ни одно серьезное авиашоу не обходится без Ка-50. Публика очень любит этот небольшой, необычной конструкции вертолет, который вытворяет в воздухе незабываемые вещи. Сложные маневры на больших скоростях, движение боком, задом, легендарная «мертвая петля» — все это с легкостью, играючи. В небе «Черная акула» ведет себя так, будто и машина, и пилот хотят сказать небу: мы тебе неподвластны. Впрочем, так оно, наверное, и есть: с самого рождения этот вертолет был дерзким задирой, который нарушал почти все законы и порядки. И именно поэтому судьба Ка-50 оказалась столь тяжелой...



Ка-25Ф - предок Ка-50.

Мало кто знает, что поначалу вертолеты в армии использовались в основном в качестве транспорта, в бои же «по старинке» отправляли самолеты. Ситуация изменилась лишь во второй половине 60-х годов прошлого века — тогда, после войны в Корее, стало ясно, что армии нужна маневренная и хорошо вооруженная машина, способная действовать даже с маленькой и неподготовленной посадочной площадки. В 1965 году совершил первый полет американский вертолет AH-1G Huey Cobra, на который были возложены исключительно ударные функции. В СССР решили пойти другой дорогой и создать машину, способную помимо эффективного ведения боя перебрасывать людей и грузы. В 1966 году ОКБ Камова (именно так в те годы называлось ОАО «Камов») предложило проект Ка-25Ф. Этот вертолет нес огромное количество вооружения (пушку, противотанковые управляемые ракеты и др.) и мог перевозить до восьми

десантников. Военные, однако, предпочли разработку ОКБ Миля — красавца Ми-24, который стал, пожалуй, одной из самых легендарных и успешных машин за всю историю винтокрылой авиации.

Но камовцы продолжили работу над боевыми вертолетами. Дело в том, что в 70-е годы США приступили к разработке AH-64A Apache — мощной ударной машины, предназначенной для борьбы с танками. СССР был нужен «адекватный ответ». И вот в январе 1977 года начинается проектирование вертолета под обозначением В-80, который затем переименовали в Ка-50.

Даже сегодня «Черная акула» выглядит гостем из будущего — настолько сильно она непохожа на свои аналоги. Начнем с того, что в Ка-50 использована соосная схема расположения винтов (то есть один над другим). Благодаря ей удалось добиться потрясающей маневренности — например, вертолет всего за несколько секунд способен развернуться вокруг своей оси. Особое внимание уделили и живучести машины: все ключевые агрегаты Ка-50 либо бронированы, либо «закрыты» менее важными системами, машина может долгое время выполнять полет на одном исправном двигателе, кабина выдерживает прямое попадание пуль калибра 12,7 мм, а за спасение летчика отвечает уникальная система катапультирования.

Под стать Ка-50 оказалось и его вооружение. «Главным калибром» вертолета являются противотанковые управляемые ракеты «Вихрь», которые способны поражать цель на дальности до десяти километров, причем для того, чтобы достать врага на таком расстоянии, требуется менее тридцати (!) секунд. Огромная скорость и потрясающая маневренность этих «птичек» позволяют использовать их даже против малоскоростных воздушных целей. Кроме «Вихрей» Ка-50 несет неуправляемые реактивные снаряды, ракеты «воздух — воздух», авиабомбы и т.д.



Еще одну секундочку...

Огромное количество критики обрушилось на конструкторов за решение сделать вертолет одноместным, ведь на большинстве винтокрылых машин пилота дополняет второй член экипажа, который помогает использовать оружие, вести наблюдение за полем боя и т.д. По замыслу камовцев, вторым членом экипажа стал сам Ка-50. Вертолет оснащен удобной системой управления и навигации, а уникальный телевизионный прицельный комплекс «Шквал» максимально упрощает поиск целей и использование оружия. Несколько машин, действуя вместе, могут обмениваться тактической информацией в реальном времени — это позволяет пилотам «видеть» глазами своих товарищей.

Впрочем, в конце 80-х — начале 90-х годов началась разработка и двухместного варианта вертолета, который получил название Ка-52 «Аллигатор». Но это вовсе не значило, что камовцы решили отступить от первоначальной идеи, — новую машину оснастили огромным количеством разведывательной аппаратуры, сделав из нее «летающий штаб», который руководит несколькими Ка-50. В случае же необходимости «Аллигатор» может

и сам вступить в бой — вооружен он не хуже «младшего брата».

Продолжилось и развитие Ка-50. Машина постоянно совершенствовалась, ее оснащали новыми электронными системами и оружием, а в середине 90-х годов «обучили» действовать ночью. Шестого января 2001 года «Черная акула» впервые вступила в бой с настоящим противником — южнее чеченского села Центорой вертолетом был обнаружен и уничтожен лагерь боевиков.

Однако даже эта (и несколько других) победа не помогла Ка-50 стать основным боевым вертолетом Российской армии. Весной 2004 года военные отдали предпочтение Ми-28Н — отличной современной машине, которая, однако, не так революционна и до сих пор не прошла полный цикл испытаний. Ка-50 и Ка-52 планируется закупать небольшими партиями для вооружения специальных подразделений. Почему так произошло? Есть разные версии, начиная с того, что армия привыкла к вертолетам фирмы Миля (и это действительно так — Ми-24 до сих пор является основным боевым вертолетом наших войск), и до банальной взятки.



Ка-50 ведет огонь ракетами С-8.



Ка-52 в полете. Обратите внимание на радар, который установлен над винтами.

рый решает, что будет делать каждый подчиненный. Таким образом, группа получает огромное преимущество — она может слаженно начать атаку и, используя фактор внезапности, с первого же захода поразить самые важные цели.

Особенно актуальной подобная система будет в мультиплеере, когда всеми машинами управляют реальные люди. Но, разумеется, для того чтобы использовать ее эффективно, придется очень долго готовиться.

Вопрос Очень многие критикуют Ка-50 за компоновку — мол, одному пилоту тяжело справиться и с управлением, и с ведением боя. Не боитесь аналогичных претензий к вашей игре? Ведь игроку нужно будет управлять вертолетом на малой высоте, засекать цели, оценивать обстановку и, наконец, сражаться?



Андрей Да, это справедливая критика. Но уж какой вертолет есть, такой есть. Кроме того, летчику очень помогает то, что Ка-50 в буквальном смысле этого слова начинен электроникой: тут вам и отличная система управления, и автоматизированный прицельный комплекс, с помощью которого можно очень быстро находить цели.

Есть и еще один момент: как показывает опыт, виртуальные пилоты очень быстро привыкают к новому самолету или вертолету. Почему? Ну, во-первых, потому, что «летают» значительно больше, чем реальные летчики. И, во-вторых, они могут «эксплуатировать» технику в любых режимах, экспериментировать и учиться даже на фатальных ошибках. Так что, мы думаем, ничего сложного в «Lock On. Ка-50» для игроков не будет.

Два винта, Крым и Кавказ

Вопрос А где предстоит воевать винтокрылым машинам? Будет ли неллинейная кампания?



Андрей В «Lock On. Ка-50» мы решили использовать ту же самую карту, что и в «Lock On. Современная боевая авиация», то есть Крым и Кавказ. Кампания будет линейной, с заранее подготовленными миссиями. Мы сейчас подумываем о том, чтобы сделать две кампании, но это если хватит времени.

Вопрос И какие же задачи предстоит решать нашему вертолету?



Андрей Мы планируем представить в игре как можно больше разных типов миссий. Тут вам и полномасштабные бои, и воздушная поддержка наземных частей, и прикрытие высадки десанта, и «диверсионные» задачи в тылу врага, и многие другие ситуации, в которые может попасть ударный вертолет.

Вопрос Существует две игры, в которых машины ОАО «Камов» были показаны более чем достойно: KA-52 Team Alligator и Enemy Engaged: RAN-66 Comanche vs. KA-52 Hokum. Учитываете ли вы их опыт, берете ли что-нибудь из них, например «ролевую» систему работы с экипажами из Team Alligator или замечательную динамическую кампанию из Enemy Engaged?



Андрей Да, это хорошие игры, которые оставили заметный след в истории вертолетных симуляторов. Сейчас мы ведем работы над динамической кампанией — она появится в одном из наших будущих проектов — и, разумеется, изучаем то, что было сделано в Enemy Engaged. Но о полном копировании речи ни в коем случае не идет.

Вопрос А как у вас дела с графикой? Изменилась ли она по сравнению с игрой «Lock On. Современная боевая авиация»?



Андрей Нет, движок остался практически тем же самым. Изменились разве что незначительные детали.

Стоит отметить, что ничего плохого в последнем ответе нет. Те, кто увлекается авиасимуляторами, наверняка помнят, что два года назад практически ни одна система не могла переварить игру «Lock On. Современная боевая авиация» на полных настройках — графический движок явно создавался в расчете на перспективные компьютеры. Так что и сегодня он способен выдавать вполне современную картинку. На выставке «СофтУл» нам довелось увидеть рабочую версию «Lock On. Ка-50 «Черная акула». И, надо сказать, выглядела она

Планы на завтра



F-16 на МАКС 2005.

Буквально за несколько недель до подготовки этого интервью в Сети появились слухи о том, что помимо «Lock On. Ка-50 «Черная Акула» компания Eagle Dynamics ведет разработку еще одной винтокрылой игры и — вы не поверите! — симулятора F-16 (и, возможно, МиГ-29), причем настолько подробного, что его якобы планируется использовать в качестве тренажера для реальных пилотов. Мы, конечно же, спросили об этом у Андрея.



Андрей Мы постоянно работаем над перспективными проектами — сюда, например, входит сбор информации по новым

самолетам. И среди них есть как F-16, так и МиГ-29.

Про то, какими будут наши новые игры, впрочем, говорить пока рано, ведь в процессе разработки их концепция может измениться, и не раз. Могу лишь с уверенностью сказать, что следующий авиасимулятор будет выполнен в лучших традициях Eagle Dynamics, посвящен современной боевой авиации и буквально нашпигован современными технологиями. Кроме моделирования самих самолетов и вертолетов мы планируем развивать «объединенное поле боя», давая игроку возможность взаимодействовать с наземными подразделениями и в некоторых ситуациях даже руководить ими.

очень неплохо: богатый ландшафт, реалистичная техника, сложная модель повреждений у Ка-50 и так далее.



Оригинальный Lock On, равно как и большинство других симуляторов современных боевых самолетов, всегда критиковали за сложность и, как ни странно, отсутствие зрелищности: вот противник засекается каким-нибудь AWACS'ом, который передает целеуказание на один из истребителей, и тот запускает ракеты с пары десятков километров. Игрок же видит исключительно отметки на радаре да короткие надписи (нет, ближний воздушный бой, конечно же, случается, но только по очень большим праздникам) — и зачастую отправляется в объятия «Ил-2 Штурмовик».

Старожилы рассказывают следующую историю — не знаем, правда ли это или нет. Двадцать пять лет назад, когда раз-

работка Ка-50 еще только началась, многие критиковали вертолет за одноместную компоновку. Камовцы, защищая свою машину, сравнили ее с легендарным самолетом Ил-2 — на нем с большинством задач тоже справлялся один пилот. Сравнение это удивительно подходит и для игры: скорее всего, мы получим эдакий «Ил-2 Штурмовик» в современных декорациях — динамичный и красивый симулятор с огромным количеством экшена, боями на малых дистанциях и, конечно же, любимым вертолетом в главной роли.

Скажите, разве о большем можно мечтать? ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая за, черт возьми, пять лет игра про боевые вертолеты. Причем от проверенной временем команды, сотрудники которой уже несколько раз доказывали нам, что умеют делать потрясающе качественные симуляторы. Похоже, весной следующего года в виртуальном Крыму опять будет жарко.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



Автор: Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS



ным названием **Big Huge Games** и выпустили свой первый проект — **Rise of Nations** (2003), сложносочиненный гибрид **Age of Empires** и все той же «Цивилизации».

Rise off

Rise of Nations снискала большой успех главным образом за океаном, где геймеры не чают души в **Age of Empires** и ей подобных играх. Издатель незамедлительно дал отмашку на создание продолжения, но встал вопрос — каким ему быть. Делать прямолинейный сиквел «больше,

лучше, красивее» Рейнольдсу не хотелось — он еще слишком хорошо помнил те десять лет, которые провел за шлифовкой очередных выпусков **Civilization**: перспектива посвятить еще десять лет одной и той же игре ему отнюдь не улыбалась. Однако перед глазами у Брайана был пример **Ensemble Studios** и ее **Age of Mythology** (та же самая «Эпоха империй», только замешанная на легендах и мифах Древней Греции), поэтому с продолжением **Rise of Nations** решили поступить схожим образом. Была еще одна причина: будь игра исторической



Графика намеренно «стилизованна» под картины времен XV века (поскольку Леонардо да Винчи, который фигурирует в сюжете, жил именно в это время).

Жанр

Стратегия

Издатель

Microsoft

Разработчик

Big Huge Games

Похожесть

Rise of Nations, **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**, **Age of Empires**, **Civilization**

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Дата выхода

1 мая 2006 года

Официальный сайт

www.riseoflegends.com

Фан-сайты

www.ronoracle.com
www.rolworld.net

Те, кто внимательно следил за творчеством Сиды «Наше все» Мейера, наверное, помнят, что со времен **Sid Meier's Colonization** и **Sid Meier's Civilization** у него был верный друг и соратник — Брайан Рейнольдс. Год от года его роль в **Firaxis Games** становилась все более и более заметной, в то время как дедушка Мейер постепенно отходил на второй план. В **Alpha Centauri** (1999) дошло до того, что на загрузочном

экране под крупной надписью «Sid Meier's...» появилась приписка «Brian Reynolds Design», причем, по признанию Сиды, надписи эти следовало бы поменять местами, поскольку его собственный вклад в игру составил всего лишь 21% (ишь как подсчитал-то! — Прим. ред.). После анонса третьей **Civilization** Рейнольдс и несколько его товарищей внезапно ушли из компании **Firaxis**, создали собственную студию со скром-



В тени Сиды Мейера

Брайан Рейнольдс, президент и со-основатель Big Huge Games, пришел в игровую индустрию в 1991 году. Его первым местом работы стала Microprose (ныне закрытая), а первым проектом — квест *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*. Затем был еще один квест (но теперь уже детективный) *Return of the Phantom* (1993), «авиасимулятор» *F-15 Strike Eagle III* (в кавычках потому, что какой может быть симулятор в 1993 году!), *Sid Meier's Colonization* (1994) и (наконец-то!) *Sid Meier's Civilization* (1994). В разработке двух последних игр Рейнольдс участвовал уже в качестве главного дизайнера, но, как это обычно бывает, вся слава досталась Сиду Мейеру. В том же 1994 году был еще один квест — *Dragonsphere*; в 1995-м — *Sid Meier's CivNet*, мультиплеер-версия оригинальной «Цивилизации»; в 1996-м — *Sid Meier's Civilization II* — первая игра, облик которой в большей степени



Брайан Рейнольдс

определял уже не Сид Мейер, а Брайан. В следующих проектах влияние Рейнольдса только усиливалось: *Sid Meier's Gettysburg!* (1997), *Sid Meier's Alpha Centauri* (1999), а также аддоны к ней — *Sid Meier's Alpha Centauri: Alien Crossfire* и *Sid Meier's Alpha Centauri: Planetary Pack* (2000).

В 2000 году Брайану вконец надоело делать игры под вывеской «Sid Meier's», и он продает свою долю в Firaxis Games. Что было дальше, вы уже знаете — создание Big Huge Games, выпуск *Rise of Nations*...

стратегией, ей бы пришлось конкурировать с *Age of Empires III* (ее тоже издает Microsoft), и это, как несложно догадаться, не самым хорошим образом сказалось бы на продажах обоих проектов.

Место реального мира в *Rise of Nations: Rise of Legends* (интересно, кто придумал такое название?) занял мир вымышленный — Aio. Населяют его две нации — Alim и Vinci. Элимы выглядят как самые натуральные арабы из восточных сказок (бедуины, глинобитные города, мечети), в то время как винчи — цивилизация сугубо техногенная (это не одна страна, а конфедерация городов-государств). В свое время им каким-то образом удалось раздобыть записи Леонардо да Винчи (отсюда и название «винчи»), где описывалось множество его изобретений (прообразы танков, вертолетов, боевых машин) и воплотить их в жизнь. Будет еще и третья сторона, но о ней авторы пока не говорят — не хотят портить интригу. За ходом конфликта игрок будет наблюдать от лица молодого изобретателя по имени Giasomo, чей брат (правитель винчи) был убит в результате некой подковерной борьбы.

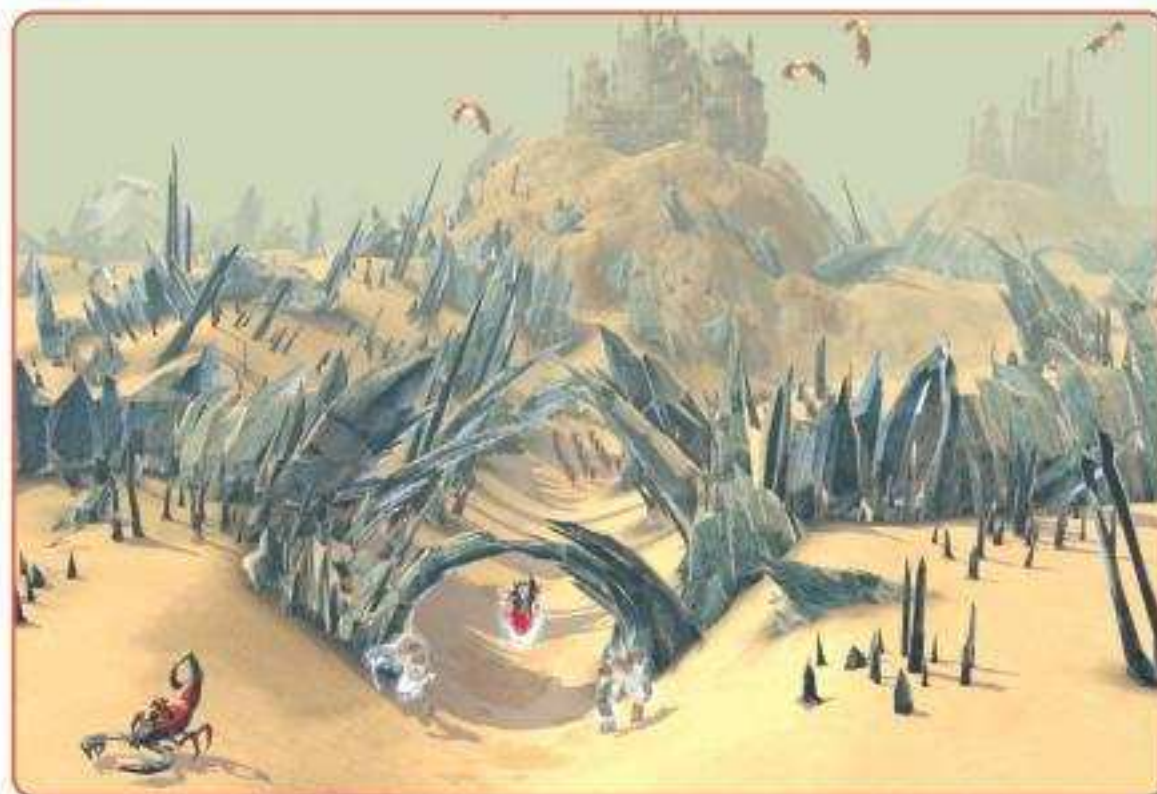
Игравшие в первую часть, наверное, помнят, что там было 18 рас. Здесь же только три. Хорошо

это или плохо? В Big Huge Games уверяют, что хорошо. В *Rise of Nations* у каждой нации было несколько уникальных особенностей, но в целом различия между ними оставались минимальными. По-другому тут и не сделаешь: попробуй-ка сбалансируй их друг с другом. Здесь принцип действия и характеристики у всех юнитов уникальные (если верить на слово разработчикам). У элимов — гигантские скорпионы, песчаные големы, джинны и стеклянные драконы, поджигающие противников фокусирующим светом. У винчи — пулеметы, гранаты, заводные роботы и гигантские двадцатиметровые пауки Land Leviathan (передвижная артиллерийская платформа и бронетранспортер в одном лице). Сбалансировать их — задача, мягко говоря, нетривиальная. Сложность здесь заключается в том, что: а) невозможно найти двух игроков одинакового уровня, которые, к тому же, выберут одинаковую тактику (если речь идет о мультиплеере); б) невозможно предусмотреть все ситуации, которые могут возникнуть в игре; в) невозможно сделать так, чтобы у всех игроков была одна и та же версия игры.

Поначалу в Big Huge Games планировалось четыре расы (две



Практически на всех скриншотах города нации винчи стоят на каких-то неприступных утесах...



...Впрочем, города элимов укреплены не хуже.

из них делали бы ставку на технологии, две других — на магию), но когда началось бета-тестирование и стало ясно, с какими сложностями им придется столкнуться при балансировке, одну расу срочно выкинули. Тестирование идет еще с начала осени и закончится лишь перед самым релизом (сама игра сейчас уже практически готова).

Юниты элимов делятся на несколько категорий в зависимости от того, в каком здании они производятся. В The Sand Spire штампуются так называемые «пустынные» юниты. В первую очередь — это пехотинцы Desert Walker, которые составляют основу армии элимов. К собственной жизни они относятся наплеваательно и берут главным образом числом. Большой отряд этих юнитов может очень быстро взять даже сильно укрепленное поселение. Гигантские скорпионы оснащены броней и хо-

роши против скоплений пехоты противника (благодаря своим не-к-и-с-





Кристаллы на переднем плане — это, по всей видимости, тимониум, один из здешних ресурсов.



Без осадных орудий при штурме населенных пунктов иногда не обойтись.

лым размерам они рассеивают любое построение). Arrihem's Puzzle Box залечивает раны подразделений, находящихся поблизости от него, а при необходимости выпускает джинна, который переносит войска в любую точку на карте. Наконец, девушки-лучницы heartseekers защищают армию от нападений с воздуха и обстреливают противника на расстоянии. В другом здании, Eternal Flame, обучаются fire scouts (огненные птицы, идеальные для разведки), эфриты (швыряются файерболлами, практически неуязвимы в рукопашной), fireswarms (не особо сообразительные, но крайне опасные враги) и птицы Рух (гигантские «курочки рябы», умеющие «нырять» в землю и разрушать тем самым все вокруг). «Стеклянные» юниты поставляются Glass Citadel. Их

три вида: стеклянные пушки (повреждения наносятся не только за счет взрыва заряда, но за счет колебаний воздуха, которые возникают от звука взрыва), стеклянные големы (хорошо прокачанный голем заменяет целое подразделение), стеклянные драконы (самый мощный юнит элимов, существовать может только в единственном экземпляре).

У винчи выбор поменьше: наземные юниты представлены мушкетерами (их можно апгрейдить до гренадеров, которые умеют окапываться), роботами (способны чиниться прямо на поле боя, подбирая запчасти у своих павших товарищей) и механическими пауками (имеют на борту небольшую пушку для отстрела летательных аппаратов противника), военно-воздушные силы — скаутами (крошечные вертолети-

ки), пиратскими кораблями (основа ВВС нации винчи), дирижаблями (обладают огромной грузоподъемностью, почти неуязвимы в небе) и истребителями (вопреки названию предназначены в основном для бомбардировок).

Big Huge Engine

Мода на упрощение в стратегиях всего и вся нашла поддержку и в Big Huge Games. Ресурсов в игре всего два типа — некий тимониум (в штате Мэриленд, где находится офис разработчиков, есть город с таким названием), который добывается на специальных рудниках и у всех рас используется для разных целей, и золото — оно автоматически генерируется городами и торговыми караванами, курсирующими между ними (у винчи вместо караванов безрельсовые поезда).

Города в стратегиях, как правило, меньше всего похожи на города — обычно они выглядят просто как кучка зданий, наклеенных где придется. В Big Huge Games эту проблему решили следующим образом: вместо домов здесь... целые кварталы — военные, торговые, исследовательские и так далее. Изначально в городе есть только City Center, а уже вокруг него постепенно нарастают эти кварталы (если приблизить камеру, можно даже увидеть жителей, которые бродят туда-сюда и занимаются своими делами).

Очень необычно устроена система апгрейдов. Постройка каждого нового района дает две единицы очков исследования определенного типа (это зависит от того, какой квартал). На них можно сделать два изобретения пер-



Нейтральные земли (отмеченные на карте белым цветом) нужно захватывать как можно быстрее, иначе за вас это сделает противник.



По умолчанию армия расквартирована в городе. Если же вдруг грянет война, войска покидают его и аккуратным строем направляются в указанное место.



вого уровня. Дальше — уже сложнее. Чтобы заполучить технологию пятого уровня, нужно накопить уже шесть очков, то есть возвести несколько таких кварталов. При этом каждый новый квартал обходится дороже предыдущего.

Размеры государства отображаются границами, захват городов и шахт эти границы сдвигает. Поскольку населенные пункты теперь представляют собой единое целое, уничтожить их можно только целиком (лайфбар-то общий). Аналогично и при захвате — чтобы вражеский город сдался на вашу немилость, нужно сначала снизить у него запас хит-пойнтов до определенного значения. При захвате рудников действовать придется по-другому: сносите вражескую шахту, строите на ее месте свою — и только после этого территория прирастает.

Сражения в Rise of Legends по своим масштабам будут значи-

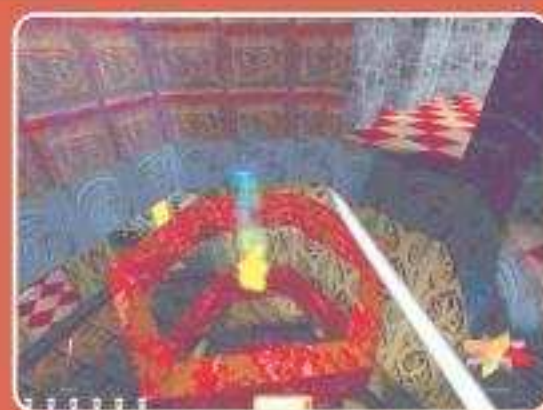
тельно уступать той же **Rome: Total War** (родственная по геймплею игра), потому что лимит юнитов на каждую сторону зафиксирован на отметке 200. К релизу лимит, конечно, могут увеличить или уменьшить, но сам порядок цифр уже не изменится.

Войсками предводительствуют герои (домашнее задание: найти хоть одну современную стратегию, где их нет), можно ли их будет прокачивать — пока не ясно. По крайней мере, профсоюз монстров, которых поставят на охрану рудников, уже сделал официальное заявление, что за их убийство опыт начисляться не будет.

Глобальные решения, как и прежде, принимаются на карте мира (она теперь больше похожа на снимок с большой высоты, нежели на бумажную карту) в походном режиме (дает о себе знать «цивилизаторское» прошлое

Что было бы, если...

Rise of Legends выполнена в стилистике стимпанк — не самой распространенной в компьютерных играх (из игр в похожем «сеттинге» на ум приходят разве что **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**, **Thief: «Не время для драконов»**). Сам термин «стимпанк» произошел от «киберпанка», и обычно им обозначают миры, где по всем признакам действие вроде бы происходит в XIX веке (отсюда и слово «steam» — в XIX веке большинство машин и механизмов работало на паре), но как бы в альтернативной истории: Чарльз Бэббидж все-таки смог собрать работоспособный компьютер, небо пересекают воздушные корабли, моря бороздят гигантские «Наутилусы». Такой стимпанк обычно называют историческим (пример —



Thief: The Dark Project

фильмы «Лига выдающихся джентльменов», «33 несчастья», аниме **Steamboy**, собственно Rise of Legends). А есть еще стимпанк фэнтезийный, где к традиционным «ингредиентам» добавляется магия, а действие переносится в Средние века (**Thief**). Иногда выделяют еще и другие разновидности стимпанка — clockpunk, sandalpunk, timepunk, bronzepunk и stonepunk.

Рейнольдса), выяснение отношений идет уже на земле и реальном времени (чистой воды Age of Empires).

Движок в Rise of Legends полностью трехмерный (при этом карты станут значительно больше), физика — первой свежести (само собой, с поддержкой карт **AGEIA PhysX**, которые еще даже не появились на рынке). По признанию Рейнольдса, Big Huge Games могла позволить себе 3D еще в первой части, но тогда они были дебютантами и не хотели рисковать.

«В Rise of Nations можно было выиграть несколько битв за время ланча. В Rise of Legends мы побьем этот рекорд — то же самое можно будет сделать за время кофе-брейка», — сказал как-то Брайан Рейнольдс. Если Big Huge Games и дальше будет ставить себе сроки подобным обра-

зом, в следующих играх с сочетанием «Rise of...» в названии (а они непременно последуют, куда не денемся) игрокам, глядишь, придется укладываться во время, за которое можно сделать один глоток кофе...

P.S. Кстати, имейте в виду, что Rise of Legends — это не Rise of Nations 2, а отдельная игра. Вторая же часть, скорее всего, будет классическим «углублением и расширением» старых идей. А может, и не будет — кто знает, что опять взбредет в голову Рейнольдса сотоварищи?



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили:

Алексей Моисеев, Алексей Бутрин

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании' не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинка из которых попадает на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Conflict: Global Storm

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель/разработчик: 2K Games/Pivotal Games



Очередная игра от создателей довольно известной серии **Conflict**, в которую входят **Conflict: Desert Storm**, **Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad** и **Conflict: Vietnam**. «Глобальный шторм» предлагает нам принять участие сразу в нескольких военных конфликтах современности — и начать придется с Вьетнама. Под руководством игрока — четыре бойца, каждый из которых является экспертом в определенной области. Так что оберегать подчиненных надо как зеницу ока. Иначе выполнение очередного задания может быть сильно осложнено из-за преждевременной кончины, например, единственного снайпера в команде.

В любой момент времени можно переключаться между бойцами, остальными же займется компьютер. К сожалению, интеллект как подчиненных, так и врагов находится на очень низком уровне: AI не умеет искать укрытия, очень медленно реагирует на появление врагов и страдает хроническим косоглазием. Особенно забавно наблюдать схватку двух «искусственных идиотов»: сядут в двадцати метрах друг напротив дружки и стреляют-стреляют-стреляют до тех пор, пока шальная пуля, наконец, не свалит кого-нибудь из участников дуэли. Перерасход боеприпасов при этом просто огромный. Вот и получается, что единственно верной тактикой оказывается прохождение уровня в одиночку, с постоянными переключениями между бойцами.

Еще один момент, напрочь убивающий реалистичность игры, — наличие аптечек, которые полностью восстанавливают здоровье раненых и... убитых! Доходит до абсурда: персонаж, только что принявший на грудь танковый снаряд, после медицинской процедуры встает и как ни в чем не бывало продолжает выполнение задания. Впрочем, противников довольно много, и шанс, что весь отряд все-таки перебьют, есть.

Справедливости ради надо заметить, что нашлись у игры и положительные стороны. Уровни (но не задания) довольно разнообразны: встречаются и города, и военные базы, и деревушки, и джунгли в различных вариациях. Движок без труда тянет как закрытые, так и открытые пространства, а выдаваемая им картинка не вызывает отвращения, хотя и не балует особыми красотоми.

Итог получается любопытный: всего лишь один (ну хорошо, полтора, если вспомнить об аптечках) аспект игры снижает ее интересность практически до нуля. Речь идет, конечно же, об AI. В тактических экшенах такому болванчику явно не место. Надеемся, что **Pivotal Games** поймут свою ошибку и следующая (пятая уже!) игра серии будет настоящим спецназ-симом, а не блеклым его подобием.

Оценка: ■■■■■ ■■■■■ 6,0



Небожители



коллекционная карточная игра

Легенда гласит: могущественные Небожители правят Вселенной. Они бессмертны, они непобедимы... и они скучают. Чтобы утешить свою Скуку, Небожители научили смертных искусству войны, они научили их умирать от железа, магии и ядов.

Уделом мира стали войны Небожителей...



«Небожители» — это:

- новая российская коллекционная карточная игра в стиле фэнтези
- оригинальная игровая механика, созданная с учетом лучших традиций ККИ
- 199 различных видов карт и огромное количество игровых комбинаций
- прекрасные иллюстрации лучших отечественных художников
- 4 готовые колоды: «Хранители леса», «Воины света», «Нечистая сила» и «Воровская шайка», плюс бустеры из 15 случайных карт!

Наконец, это просто увлекательная игра, которая точно утешит Вашу Скуку!

Стань Небожителем — создай свое войско из смертных и магов, вооружи его и сразись с другими Небожителями.

Спрашивайте игру в магазинах и клубах Вашего города.

Подробная информация об игре и местах продажи на сайте: www.godlike.ru



© 2004
ООО «Студия Электронных
Развлечений» Россия,
г. Новосибирск.

Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана компания «Саргона»:
тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09,
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru



Premier Manager 2005/2006

Жанр: Футбольный менеджер ■ Издатель/разработчик: ZOO Digital Publishing



Благодаря таким хитам, как **Total Club Manager** от EA Sports, жанр футбольных менеджеров сейчас испытывает небывалый подъем. Но так распрекрасно ситуация обстоит только на планете Земля образца 2005 года. А есть, к примеру, и параллельная реальность, где обитает студия **ZOO Digital Publishing**, которая — вы будете смеяться! — уже не первый год делает свой собственный футбольный менеджер.

В параллельной реальности вообще все непросто: прогресс там остановился где-то на уровне восьмимбитной приставки «Денди», трехмерную графику и клавиатуру еще вообще не изобрели, и даже руки у обитателей этого странного мира растут вовсе не из плеч, а из ягодичной области (ягоды, разумеется, тут ни при чем).

Поэтому, если вас угораздит купить **Premier Manager**, не жалуйтесь — мы вас уже предупредили. Сюрпризы начнутся сразу после запуска. Ввод имени — строго мышкой с виртуальной клавиатуры, фамилию печатать вообще не придется — в отведенные восемь символов она просто не поместится. Шок — это по-нашему!

Геймплей сфокусирован на управлении командой: тренировочное расписание, трансферы, тактика и так далее. Остальные аспекты руководства клубом либо не представлены вовсе, либо сделаны настолько примитивно и уродливо, что и рассказывать не о чем.

Интерфейс просто ужасен — такое впечатление, что систему меню разрабатывал шизофреник. О наличии у компьютера клавиатуры игра даже не догадывается, мышь — откровенно презирает. Общепринятых удобств здесь отродясь не водилось: сравнения игроков нет, а характеристики футболистов разбиты на два экрана. Почему? Зачем? Это не к нам — это к психиатрам.

Алгоритм симуляции матчей удивляет. Всего за час игры можно успеть: не сделать вообще ни одного удара по воротам, выиграть со счетом 11:0, получить за игру шесть пенальти и два десятка оффсайдов, забить семь мячей одним и тем же игроком, причем два из них — меньше чем за одну минуту. Алло, это книга рекордов Гиннесса?..

Внешне игра смотрится не то чтобы аскетично, а откровенно убого. К примеру, симуляция матча выглядит как перемещение разноцветных кружочков (футболистов) по зеленому прямоугольнику (полю). Ах, да! Еще там есть мяч и ворота. Королева в восхищении! Если бы по **Premier Manager** писался полноценный обзор, то за графику следовало бы поставить ноль баллов — она здесь отсутствует вообще. Нет даже фотографий футболистов. Настоящих логотипов и форм футбольных клубов тоже нет — скажите спасибо, что хоть цветовая гамма совпадает. Да и то не всегда.

Со звуком и музыкой, как вы уже, наверное, сами догадались, все тоже очень плохо.

Одним словом, бегите от этой игры как от бубонной чумы и не спутайте ее с вполне приличным менеджером **FA Premier League Manager**. Не все «премьеры» одинаково полезны.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 2,0



American Chopper

Жанр: Гонимый симулятор ■ Издатель/разработчик: Activision Value Publishing/Creat Studio
■ Издатель в России/локализация: 1C



American Chopper позаимствовала свое название у одноименного шоу с телеканала Discovery Channel, которое посвящено конструированию уникальных мотоциклов-чопперов. Впрочем, на названии сходство игры и телепередачи заканчивается. Дело в том, что в **American Chopper** нам предстоит колесить по американским дорогам, выполняя поручения босса. Причем последний явно является любителем гонок: практически во всех его заданиях игрок носится с кем-нибудь наперегонки. Тут вам и классический драгрейсинг, и езда на время по чекпойнтам, и еще много чего интересного. Есть даже такие экзотические виды гонок, как, например, мотопокер: это те же заезды по чекпойнтам, но при достижении каждого из них выдается игральная карта. Выигрывает тот, у кого комбинация в итоге получится лучше.

В ходе гонок за особые заслуги (избежал аварии, проехал большой участок трассы с максимальной скоростью и др.) нам выдаются очки стиля. За плохие поступки (сбить товарища, упасть с чоппера) очки, соответственно, снимаются. Впрочем, особого влияния на геймплей эта фишка не оказывает.

Еще один плюс игры — огромное количество трасс. Впечатление, однако, портит низкое качество их моделирования. Типичный пример: едем мы спокойно по Нью-Йорку, выезжаем за город и оказываемся... около Великого каньона! Чудеса, да и только.

Впрочем, главная беда в том, что играть на удивление скучно. Адреналина — никакого, а так называемое конструирование чопперов сводится к выбору, какую из двух-трех предложенных деталей прикрутить к своему мопеду в конце каждой главы. В общем, ближе к середине рискуешь надорваться от зевоты. Плюс графика довольно слабая, особенно жутко смотрятся ролики на движке — таких упитанных пикселей мы, признаться, уже давно не видели.

ПЕРЕВОД: В первый раз нам приходится оценивать локализацию отечественной игры. Дело в том, что **American Chopper** делалась питерской **Creat Studio** по заказу издательства **Activision Value Publishing**, причем делалась изначально на английском языке. Оригинал озвучивали участники шоу, что, однако, вовсе не является плюсом — отработали товарищи бледно, без энтузиазма. А вот русская версия оказалась намного лучше: актеры подобраны хорошо, в голосах чувствуются эмоции. Да и текст аккуратный, без ошибок.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 5,0

Локализация: 😊



Новый мировой порядок (New World Order)

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель/разработчик: Project Three Interactive/Termite Games
■ Издатель в России/локализация: Акелла



Зависть, вообще говоря, дело нехорошее. И если разработчики игр начинают руководствоваться этим чувством, то ничего интересного от их поделок можно не ждать. Вот, например, **Termite Games** при создании тактического экшена «Новый мировой порядок» наверняка сгрызли не один десяток карандашей, следя за успехами абсолютно бесплатной модификации **Half-Life: Counter-Strike**. Может, и было желание сделать больше, лучше и красивее, но очень уж велик оказался соблазн прокатиться на волне популярности «Контры». Увы, не удалось.

Начнем с однопользовательской кампании. Про ее сюжет лучше и не заикаться: террористы, бомбы, заложники, бла-бла-бла... Ничего интересного. Задания тоже не блещут оригинальностью и сводятся к традиционному развлечению «убей их всех и не забудь про того бандита, который застрял в кузове грузовика в северо-восточном углу карты». Да и AI противников находится на уровне табуретки. Спрячьтесь за углом, выстрелите в пол и ждите, когда враги прибегут посмотреть, кто это тут шумит. Скучно.

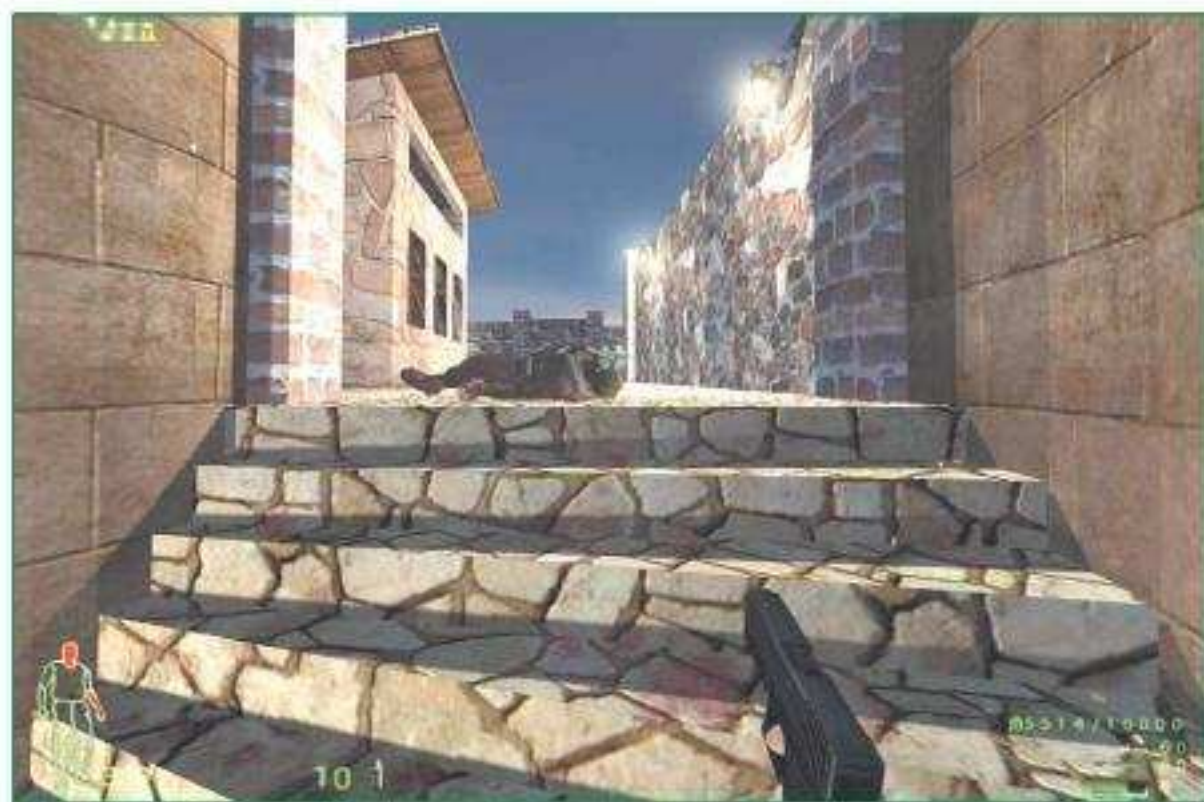
Ну ладно, бог с ним, с одиночным режимом. Может, хотя бы в онлайн-не «Новый мировой порядок» покажет себя с лучшей стороны? Увы и ах, но и здесь полнейшее фиаско. Главный просчет разработчиков, из-за которого играть становится неинтересно уже минут через десять, — полное отсутствие баланса. Из оружия единственно верным выбором является

родной «калаш» — настолько сильно он превосходит все аналоги. Гранаты использовать практически нигде. Специальной экипировки, вроде наборов по обезвреживанию бомб, вообще нет. Усугубляет дело невнятная система повреждений: даже попадание в голову далеко не всегда гарантирует немедленную смерть. Вот и получается, что побеждает в схватке не самый меткий и хитрый, а самый везучий. Если именно этого вам не хватало в Counter-Strike, можете попробовать. В противном случае «Новый мировой порядок» не окупит потраченных на него денег.

ПЕРЕВОД: Очень приятная локализация. Шрифты ничем не отличаются от оригинальных, текст переведен грамотно, но без изысков. Единственное место, где акелловцы немножко напортачили, — экран брифинга (неправильно реализован эффект ручного ввода текста). Озвучен «Новый мировой порядок», в принципе, тоже неплохо. Несмотря на то что и за своих, и за чужих говорит фактически один и тот же актер (голоса, по крайней мере, очень похожи), делает он свою работу хорошо — и этого для игры такого класса более чем достаточно.

Оценка:  4,0

Локализация: 



Master
SlaveControl

Сетевые фильтры
Defender серии 800

defender

**ЗАВЕДИ
С ПОЛ-ОБОРОТА!**

Уникальная функция управления электропитанием **Master/Slave**

УДОБСТВО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Нет необходимости наклоняться, чтобы включать и выключать электропитание компьютера и периферийных устройств. Просто включите ПК, и периферийные устройства заработают автоматически.

КАК РАБОТАЕТ MASTER/SLAVE

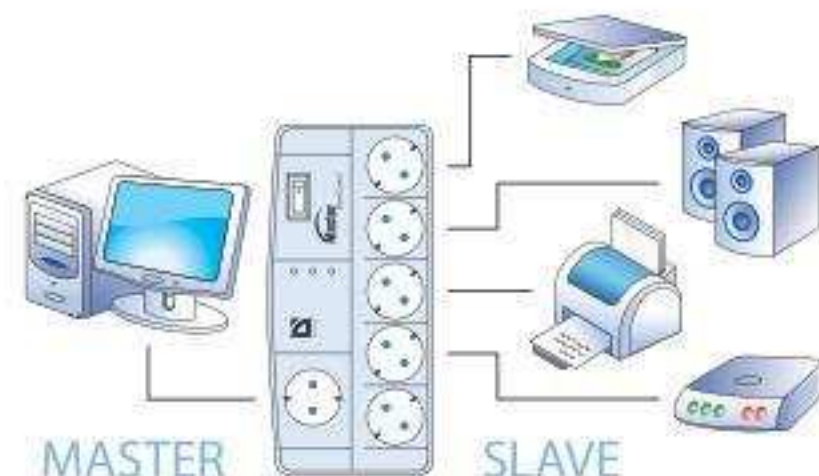
Подсоедините системный блок ПК к управляющей розетке MASTER, а периферию к розеткам SLAVE. При включении ПК автоматически будет подаваться питание на розетки SLAVE. После завершения работы и выключения ПК подача питания на розетки SLAVE прекратится.

ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ SLAVE CONTROL

Позволяет отключить функцию управления электропитанием MASTER/SLAVE и использовать данное устройство как обычный сетевой фильтр.

БЕЗОПАСНОСТЬ

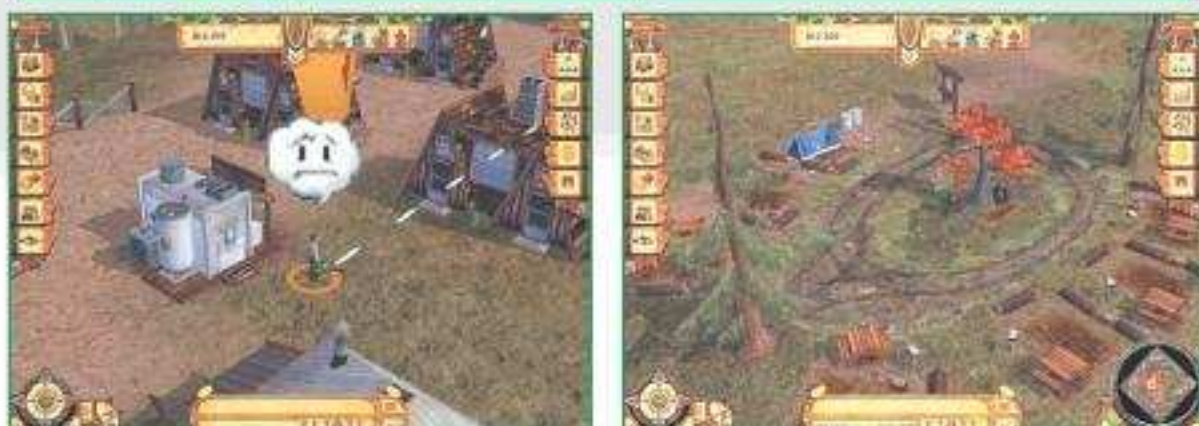
Теперь Вам не нужно беспокоиться об отключении питания адаптеров периферийных устройств, которые перегреваются при длительной работе. Выключите компьютер, и подача питания на розетки SLAVE прекратится. Сетевые фильтры Defender 800 серии обеспечат надежную защиту от высокочастотных и импульсных помех.



Подробная информация на сайте: www.power.defender.ru

Особенности спортивной охоты (Outdoor Life: Sportsman's Challenge)

Жанр: Экономический симулятор ■ Издатель/разработчик: Global Star Software/Cat Daddy Games ■ Издатель в России/локализация: Акелла



Иногда не перестаешь удивляться изобретательности создателей различных тайкунов. Чем мы только не руководили за долгую геймерскую карьеру: и парками развлечений, и различными транспортными компаниями, и даже тюрьмой. А вот в шкуре хозяина охотничьей базы себя попробовать еще не приходилось. «Свято место пусто не бывает!» — решили люди из Cat Daddy Games и сотворили игру «Особенности спортивной охоты».

Итак, нам выделен небольшой участок земли для строительства базового лагеря и обширные охотничьи угодья, за которыми надлежит внимательно следить. А у входа уже ошивается толпа любителей пострелять по различной живности — их нам и придется ублажать. Они хоть люди и суровые, но тоже любят комфортное жилье, вкусную еду и всевозможные развлечения, главное из которых, понятное дело, — охота.

Среди гостей встречаются как специалисты своего дела, которым нужны лишь специализированные магазины и пункты проката техники, так и откровенные ламеры. Последним обязательно понадобятся обучающие центры, тропинки до мест обитания рыбы и животных и (всепремененно) пункт первой помощи.

И те и другие любят чистоту и порядок, так что нашему лагерю просто необходимы уборщики, слесари и прочий обслуживающий персонал. Придется присматривать за окружающей средой и не допускать чрезмерного падения численности того или иного вида животных. В общем, экономическая система вырисовывается очень серьезная и необычная.

Пожалуй, единственный минус игры — ее однообразность. Сюжетных миссий немного, да и те, что есть, не отличаются интересными заданиями. Карт для свободной игры уже гораздо больше, но тактика развития лагеря одна для всех. Стоило разработчиком немного поднапрячься и придумать вразумительную кампанию, финальная оценка была бы на балл-полтора выше.

ПЕРЕВОД: Вполне стандартная локализация. На русский, помимо всевозможных надписей на элементах интерфейса, переведены всплывающие подсказки и статьи из журнала Outdoor Life, которые могут быть полезны начинающим охотникам и рыболовам (речь идет не об игровой охоте, но о реальной). Не поленились переводчики и привлечь нескольких актеров для озвучивания посетителей и персонала базы, что пошло игре только на пользу: их шуточные фразы несколько оживляют однообразный геймплей.

Оценка: 6,0

Локализация: 😊



Theseus: Возвращение героя

Жанр: Аркада ■ Издатель/разработчик: Руссобит-М/Sigma Team



Продолжение игры Alien Shooter, в котором нам предстоит еще разок остановить нашествие инопланетян на родную планету. Кампания по освобождению угнетаемых земель начинается на задворках какого-то города, облюбованного монстрами. Все, что от нас требуется, — метко стрелять и много-много бегать, дабы проклятые чудовища не откусили главному герою что-нибудь важное. По ходу дела неплохо бы также спасти выживших людей — за это награждают звонкой монетой.

Деньги нужны для покупки амуниции, оружия и имплантов, которые улучшают тот или иной параметр Тезеуса (так зовут главгероя). Все то же самое можно разыскать и на полях сражений, но часто разбросанного по уровням добра бывает недостаточно для комфортного прохождения игры.

Что касается технического исполнения, то оно недалеко ушло от Alien Shooter: знакомая зелено-коричневая палитра, средненькие спрайты и анимация, практически полное отсутствие спецэффектов. Несколько оживляет картину смена дня и ночи и погодные эффекты, но в целом — довольно невразумительно.

Впрочем, не за графику мы любим подобные игры, а за увлекательный легкий геймплей. Забава «на полчаса перед сном» из «Theseus: Возвращение героя» получилась замечательная. Проблема лишь в том, что ничего нового по сравнению со своей предшественницей игра нам так и не показала.

Оценка: 5,5

Спецназ: Огонь на поражение (Special Forces: Nemesis Strike)

Жанр: Боевик ■ Издатель/разработчик: Hip Games/Asobo Studio ■ Издатель в России/локализация: Руссобит-М ■ Полная рецензия: Игромания №6/2005



Самое главное, что нужно сделать перед запуском этой игры, — настроиться на несерьезный лад. Сказать себе: «Я сажусь за аркадный прищавочный боевик, от которого не стоит ждать никаких откровений». Если все сделать правильно, то перестаешь обращать внимание на посредственную графику (впрочем, анимация персонажей и спецэффекты очень даже неплохи), лишенных ума противников и однообразность заданий.

Зато замечаешь некоторые интересные моменты. Например, то, что главгероев у нас целых двое: безбашенный вояка Хищник и осторожный Филин, предпочитающий играть с врагами в кошки-мышки. Оснащены герои в соответствии с профподготовкой: первый таскает за спиной целый арсенал из пистолетов, автоматов и гранатометов, а второй щеголяет в модном шпионском костюмчике, с помощью которого может становиться невидимым. Стили игры за каждого из персонажей, разумеется, совершенно не похожи друг на друга.

ПЕРЕВОД: Очень качественная локализация, особенно удались голоса главгероев. Остальные персонажи тоже хорошо озвучены, но им не хватает правдоподобности: эмоций маловато, кое-где неправильно подобрана интонация произносимых фраз. К тексту претензий никаких нет: написано грамотно и в хорошем стиле. Отдельный пирожок с полки локализаторам полагается за перевод имен двух основных персонажей: Raptor превратился в Хищника (звучит гораздо лучше «Раптора», согласитесь), а Owl — в Филина (или сокращенно — Фила), что отлично отражает шпионские наклонности этого героя.

Оценка: 6,0

Локализация: 😊

ТАМПЛИЕРЫ 2:
Портал тьмы

Акелла

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок

Разветвленная система диалогов для общения с NPC

18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы

Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу

Режим сетевой многопользовательской игры



CAULDRON



PLAYLOGIC®

game publisher & developer



М.Видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить,

мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Адреналин-шоу**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
- **Восточный фронт. Неизвестная война**
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Burut CT
- **Периметр: Завет императора**
Рос. издатель/разработчик: 1C/К-Д ЛАБ
- **Петька 6: Новая реальность**
Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс

В разработке

- **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука
- **Heavy Duty**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Neuro**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games

- **Neuro Hunter**
Дата: Конец 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Медиа Арт
- **Precursors**
Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows
- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rage Rider**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rat Hunter**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Secret Sign
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/GSC Game World
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive
- **The Fast and Funny**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Warfare**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Альфа Антитеррор: Мужская работа**
Дата: Конец 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **В тылу врага II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

- **Вечера на хуторе близ Диканьки**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Восхождение на трон**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав: месть Серого Пса**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Вторая Мировая**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездное наследие**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Искусство ограбления**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Комбат**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA
- **Корсары III**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Ликвидатор**
Дата: 2005-2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M (совместно с PTI)/Parallax Arts
- **Магия крови**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen

- **Не время для драконов**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Ночной Дозор Racing**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
- **Остров сокровищ**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Пираты XXI века**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Санитары подземелий**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Танита, или Морское приключение**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT
- **Утопия-сити**
Дата: 2005-2006 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M (совместно с PTI)/Parallax Arts
- **Фаза: Исход**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и Копьта
- **Храбрые гномы: Крадущиеся тени**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive/GameOver Games

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Brothers in Arms: Earned in Blood**
Рос. издатель/локализация: Бука
- **Cold War**
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **F.E.A.R.**
Рос. издатель/локализация: Софт Клаб
- **Ground Control**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Guild Wars**
Рос. издатель/локализация: Бука
- **Myst V: End of Ages**
Рос. издатель/локализация: Бука

- **Psi-Ops: Врата разума**
Рос. издатель/локализация: Новый диск/Булат
- **Splinter Cell: Chaos Theory**
Рос. издатель/локализация: Руссобит-M (совместно с GFI)
- **The Fall — The Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)**
Рос. издатель/локализация: Руссобит-M (совместно с GFI)
- **Worms 4: Mayhem**
Рос. издатель/локализация: Бука
- **Кофе-брейк. Перцы в офисе (Coffe Break)**
Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive (совместно с Руссобит-M)

Новые анонсы

- **Agatha Christie: And Then There Were None**
Дата: 2005-2006
• Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Armies of Exigo**
Дата: 2005-2006
• Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Call of Duty 2**
Дата: 2005
• Рос. издатель/локализация: 1C
- **Dungeon Siege**
Дата: 2005-2006
• Рос. издатель/локализация: Новый Диск

- **Freelancer**
Дата: 2005-2006
• Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Impossible Creatures**
Дата: 2005-2006
• Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Moto GP 3 URT**
Дата: 2005
• Рос. издатель/локализация: Бука
- **Pirates of the Burning Sea**
Дата: 2006
• Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Prince of Persia The Two Thrones**
Дата: 2006
• Рос. издатель/локализация: Акелла

Акелла

World Racing 2



PLAYLOGIC
game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретроавтомобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто



М.Видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенда"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

F.E.A.R.

Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Vivendi Universal, Sierra ■
Разработчик: Monolith ■ Издатель в
России/Локализация: Софт Клаб ■ Разработчик: Monolith
■ Похожесть: DOOM 3, Quake 4 ■ Мультиплеер: Интернет,
локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 2 Gb, 256 Mb Video

www.whatisfear.com

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

СУПЕР
ГРАФИКА

EVGIDIA

НАША
ОБЛОЖКА

С самого начала с игрой под названием F.E.A.R. у вашего меня складывались самые что ни на есть теплые, а местами и во все искренне личные (я бы даже сказал «интимные», но боюсь, кто-нибудь может неправильно понять) отношения.

Помню, как встретил ее в самый первый раз — в этом мае на E3. На протяжении какого-то невероятно долгого времени я, в состоянии затаенного столбняка, стоял возле компьютера с запущенной демо-версией на стенде Vivendi Universal и устало отмахивался фиолетовым бейджиком «Пресса» от толп желающих поиграть. Отстаньте, мол, люди здесь работают. Уже давно набравшись впечатлений для написания дежурных трех тысяч знаков, я все равно с каким-то неземным упорством продолжал раз за разом проходить те несколько наскоро склеенных уровней...

Спустя какое-то время эта демо-версия была объявлена официальной и появилась в Сети. Пройдя ее за каких-то десять минут, я вдруг с ужасом понял, что меньше чем за год видеокарта GeForce FX

5900, которую я искренне считал весьма современной, превратилась в дешевый металлолом, а двухгигагерцовый Pentium-процессор как-то незаметно стал вчерашним днем. Прикинув, что осенью жена может вполне обойтись без крокодилий сапог, а домашний амазонский попугай с фундука и авокадо запросто перейдет на пшено и морковь, я начал стремительно откладывать на апгрейд...

В Лейпциге, на Games Convention, мы встретились с F.E.A.R. в третий раз. На этот раз никаких наспех склеенных обрезков: пять полноценных уровней, доведенный до ума движок и все как один прикрученные спецэффекты. То, что я увидел внутри пластикового склепа Vivendi, навсегда изменило мои представления об индустрии электронных развлечений. Из Leipziger Messe я выходил совсем другим человеком...

З.В.О.Н.О.К.

О том, как в редакции «Игромании» ожидали F.E.A.R., какие возлагали на него надежды и как боготворили — давайте лучше погово-

рим как-нибудь в другой раз. Сейчас же лучше о том, что же собой представляет F.E.A.R. на самом деле. Предупреждаем сразу — лучше на всякий случай сразу приготовьтесь к разоблачениям.

В первую очередь — успокойтесь и примите валидол — это ни в коем случае не революция в отдельно взятом жанре, не новое слово и не свержение столпов. Это, если так будет проще, не Half-Life 2. Зато это самый технологически продвинутый на сегодняшний день экшен, с несколькими отличными геймплейными находками, гениальным AI и большим закосом под японские хоррор-фильмы типа «Звонка». Чтобы при жизни стать живой легендой, всего этого, понятное дело, слишком мало, зато вполне достаточно, чтобы считаться одним из лучших шутеров современности.

Теперь по порядку о главном. Вначале действие развивается по классическим канонам «умного мистического триллера». Сигнал тревоги, поступивший откуда-то с необитаемых складов, отряд «Дельта», посланный, но так и не вернув-

шийся из разведки, и некто Пакстон Феттел — виновник всего шумного торжества. По непроверенным данным, гражданин Феттел стал жертвой какого-то страшного военного эксперимента, в результате которого он превратился в могучего телепата и теперь с легкостью подчиняет своей воле сотни вооруженных и очень опасных мужчин. Каждый, кто пытается схватить Пакстона за жабры, тут же подвергается дистанционной промывке мозгов и превращается в послушного, но отнюдь не безмозглого зомби. Когда становится очевидно, что от «Дельты» нет никакого толку, разобраться в ситуации посылают оперативников из некоего по фокс-малдеровски секретного отряда F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon). Преимущественно отряд этот специализируется по всевозможным «паранормальным» ситуациям, а случай с Феттелом — как раз из таких.

F.E.A.R. очень медленно запрягает, зато потом едет со скоростью красного спортивного «Феррари». Начинаясь как мрачная и не слишком страшная «пугалка», игра спустя



- 1 Мертвая Девочка просто обожает появляться в окружении inferнальных спецэффектов. Хорошо хоть еще при этом сатанински не смеется.
- 2 Странные волны справа — те самые «матричные» хвосты от пуль.
- 3 А вот и Новый год: перед смертью товарищ ниндзя обычно взрывается елочной гирляндой.
- 4 Между прочим, среди прочего оружия у нас имеется натуральный гвоздомет. Результаты его деятельности вы можете наблюдать во лбу солдатику справа.

всего пару уровней превращается в одну бесконечную перестрелку, которая ровно к середине оборачивается клаустрофобическим брожением по темным офисам и узким вентиляционным шахтам (опять шахтам!). Потом — бесконечная перестрелка №2 — на этот раз с гигантскими роботами и закованными в мощную броню спецназовцами. И, в конце концов, два последних уровня — жуткий хоррор с *Мертвыми Японскими Девочками*, потусторонними призраками и искажениями пространства.

Возвращаясь к сюжету. Так уж случается, что уже ко второму уровню единственным живым и здоровым оперативником остается наш с вами главперсонаж. И пока напарники якобы уничтожают сподвижников Феттеля где-то за кадром, он периодически впадает в приступы острого умопомешательства. Перед глазами появляется «блур» и какие-то странные больничные ведения, в ушах трещит радиопередатчик, и замогильные голоса вещают что-то стандартное, но все равно жуткое (типа «они все мертвы» или «я знаю, кто ты на самом деле»), из воздуха в самых неожиданных углах материализуется призрак Пакстона — и, наконец, главное! — периодически на глаза попадает ОНА — *Мертвая Японская Девочка*. О которой кто только уже не...

В общем — представьте себе предпоследний эпизод «Звонка» (тот самый, в котором распухшая от воды *Другая Мертвая Японская Девочка* вылезает из телевизора), растиражированный раз этак двадцать. Вот *Мертвая Девочка* осторожно выглядывает из-за угла, вот — внезапно материализуется за спиной, вот — вдруг страшно глядит с монитора камеры наблюдения, а вот — и вообще в языках адского пламени появляется прямо перед глазами. Все это, конечно, не *Silent Hill*, но местами по-настоящему жутко. С первых же секунд

очевидно, что с *Мертвой Девочкой* связана некая Страшная Тайна, разгадать которую (а вовсе не поймать телепата Феттеля, как говорило начальство) и есть наша основная задача.

S.L.O.M.O

А теперь о самом главном. Подумайте вот о чем: в F.E.A.R. нет ни гонок на автомобилях, ни stealth-элементов, ни сложносочиненного сюжета с диалогами и монологами, ни динамичных скриптовых сцен, ни даже хоть каких-нибудь головоломок (экзерсисы типа «нажми на кнопку — откроется дверь» таковыми, понятное дело, не считаются). Теперь, внимание, вопрос: ради чего, спрашивается, в F.E.A.R. стоит играть? Уж не ради *Мертвых Девочек*, правда? Предотвращая замешательства, сразу даем правильный ответ: ради местных перестрелок.

Вашими главными врагами в F.E.A.R. станут не в меру умные го-мо сапиенсы, попавшие под ментальный контроль Феттеля. Конечно, в игре будут и двуногие танкетки, похожие на «робоцыпленка» из к/ф «Робот-полицейский», и невидимые киберниндзя, и закованные в броню убер-зольдаты, но встречаются все они настолько редко, что не представляют никакого исследовательского интереса. Обычные же рядовые гады — это, без преувеличения, самые умные, самые коварные, самые интересные компьютерные противники во всей новейшей истории шутеров. Они обучены валить шкафы и тут же за ними прятаться, ходить по лестницам «боком» и совершать стремительные подкаты, слаженно работать в команде и прикрывать друг друга заградительным огнем, отлично драться прикладами и ловко выкуривать вас гранатами. Мало того, эти зинштейны умеют, даже не высываясь, стрелять из-за укрытия, держа пушку над головой на вытянутых руках.

Тягаться с таким умным AI можно, или если у вас дьявольские рефлекс, или, как вариант, если большую часть сознательной жизни вы провели в подвальной компьютерном клубе, играя в, простите, Counter-Strike. Для всех же нормальных людей существует кнопка включения slo-mo. Да-да, того самого «замедленного движения», прямо как в *Max Payne*. Помимо стандартной полоски жизни, в F.E.A.R. перед глазами постоянно маячит еще одна — Reflexes. Нажимаете кнопку Ctrl — замедляется время, картинка на экране окрашивается в агрессивные красные тона, звуки приглушаются, а пули начинают оставлять в воздухе красивые «тепловые» следы.

Причем (вот невиданная штука) F.E.A.R. — это, по сути, первый в мире шутер с видом от первого лица, где «сло-мо» сделано не просто для красоты, а от него есть самая конкретная польза. Точнее говоря, без него попросту здесь не выжить — слишком уж умен враг.

Даже самая незначительная перестрелка в F.E.A.R. выглядит как маленький ритуальный танец в честь какого-то древнего воинственного божества. Ворвались в комнату, увидели трех спецназовцев. Метнули гранату и включили slo-mo. Один от взрывной волны проехался по столу, разнося стаканы и папки, двое других — метнулись по углам. Бежим вперед, прямо на встречные пули. Пригнувшись, сбиваем второго с ног подсечкой (да-да, грамотный ближний бой — один из залогов успеха). Потом — быстро разворачиваемся и высаживаем заряд дробовика в грудь третьему. Полоска slo-mo заканчивается, окрестные стены забрызганы кровью, а по всей комнате разбросана покореженная офисная утварь. С тех пор как мы открыли дверь, прошло не более десяти секунд, а впечатлений хватит на пары часов точно.

Бои F.E.A.R. — это натураль-

ная поэзия войны, очень высокое искусство художественной смерти. Со временем вы обязательно поймаете себя на том, что начали сохранять, убивать всех, загружаться и убивать всех еще раз — только уже красивее. А чтобы по ходу действия у вас не пропадала тяга к экспериментам, разработчики придумали кучу ограничений вроде того, что с собой можно носить не более трех пушек одновременно.

У.Ж.А.С.

Теперь, как ни странно, о грустном. В официальном readme-файле к игре есть буквально следующие строчки: «Избегайте запускать игру в разрешении выше чем 1024x768 на любой из ныне существующих видеокарт». Об этом говорилось уже, наверное, тысячу раз, но, несмотря на всю внешнюю красоту, производительность F.E.A.R. оставляет желать много лучшего даже на весьма мощных по современным меркам компьютерах. Мало того — на сегодняшний день попросту не существует такого железа, на котором игра бы выглядела на все сто.

Конечно, если ваша система похожа на ту, что указана в «рекомендуемых системных требованиях», то игра пойдет более-менее ровно, в нормальном разрешении и даже в двукратном антиалийзинг-режиме. Однако если вы, не дай бог, являетесь гордым владельцем карты ниже уровнем нежели GeForce 6800, то приготовьтесь к неминуемым и бескомпромиссным тормозам, разрешению не выше 800x600 (и я ничуть не шучу!), «упрощенным теням» и текстурам самого несложного разрешения. Увы и ах, но F.E.A.R., пожалуй что, самая требовательная к железу игра на сегодняшний день. Мало того, играя на «средних» настройках, можно потерять и львиную долю атмосферы, попросту не разглядев са-



Да-да-да. У всех местных технологий есть, к сожалению, и неизбежная темная сторона. Помимо мрачных урбанистических пейзажей, F.E.A.R. не может больше

Продолжаем парад придириков. Страшно сказать, но, не считая безликих напарников и вездесущей *Мертвой Девочки*, на протяжении всей игры вам встретятся всего семь (!) NPC. Причем большинство из них вы будете наблюдать не более двух-трех минут, в то время как они, стоя за пуленепробиваемым стеклом, будут спешно проговаривать положенные по сценарию диалоги. Мелковато для «интерактивного триллера», нет?

Как ни парадоксально это звучит, но F.E.A.R. действительно не оправдал многих наших надежд и при этом все равно остается одной из важнейших игр современности. С одной стороны, вроде бы на месте все очевидные плюсы: потрясающая графика, отличная динамика, просто великолепный AI. С другой стороны — мы явно ждали

PC DVD
SINGLE DVD COMING SOON

FEAR
A THREAT CENTERED BY THE MIND

18+
www.sgsi.com

SIERRA

Надо сказать, что локализация эта выполнена на отлично: игра не только полностью переведена на язык осин, но еще и озвучена действительно грамотно подобранными актерами. Единственный минус версии от «Софт Клаба» заключается в том, что произносимая персонажами русская речь абсолютно не совпадает с движением их губ. Хотя, если вы хоть раз в жизни смотрели дублированное западное кино и там вас подобные вещи не раздражали, то не обращайтесь на наше бухтение никакого внимания. Это мы так. Придираемся, как всегда.

Зато очень уж похоже на то, что разработчики, подгоняемые рабовладельцами-продюсерами, попросту не укладывались в сроки и в самый последний момент принялись отрезать от игры целые куски живой плоти. Отсюда и вся скомканность повествования (многие интересные сюжетные линии попросту обрываются в середине), и совершенно нераскрытые характеры персонажей второго

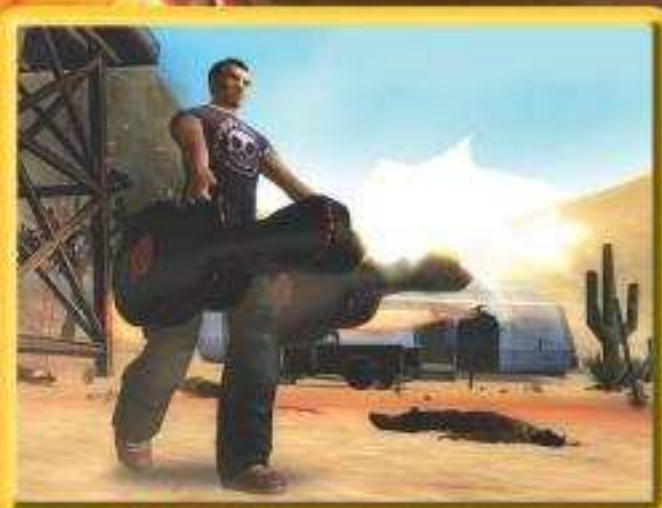
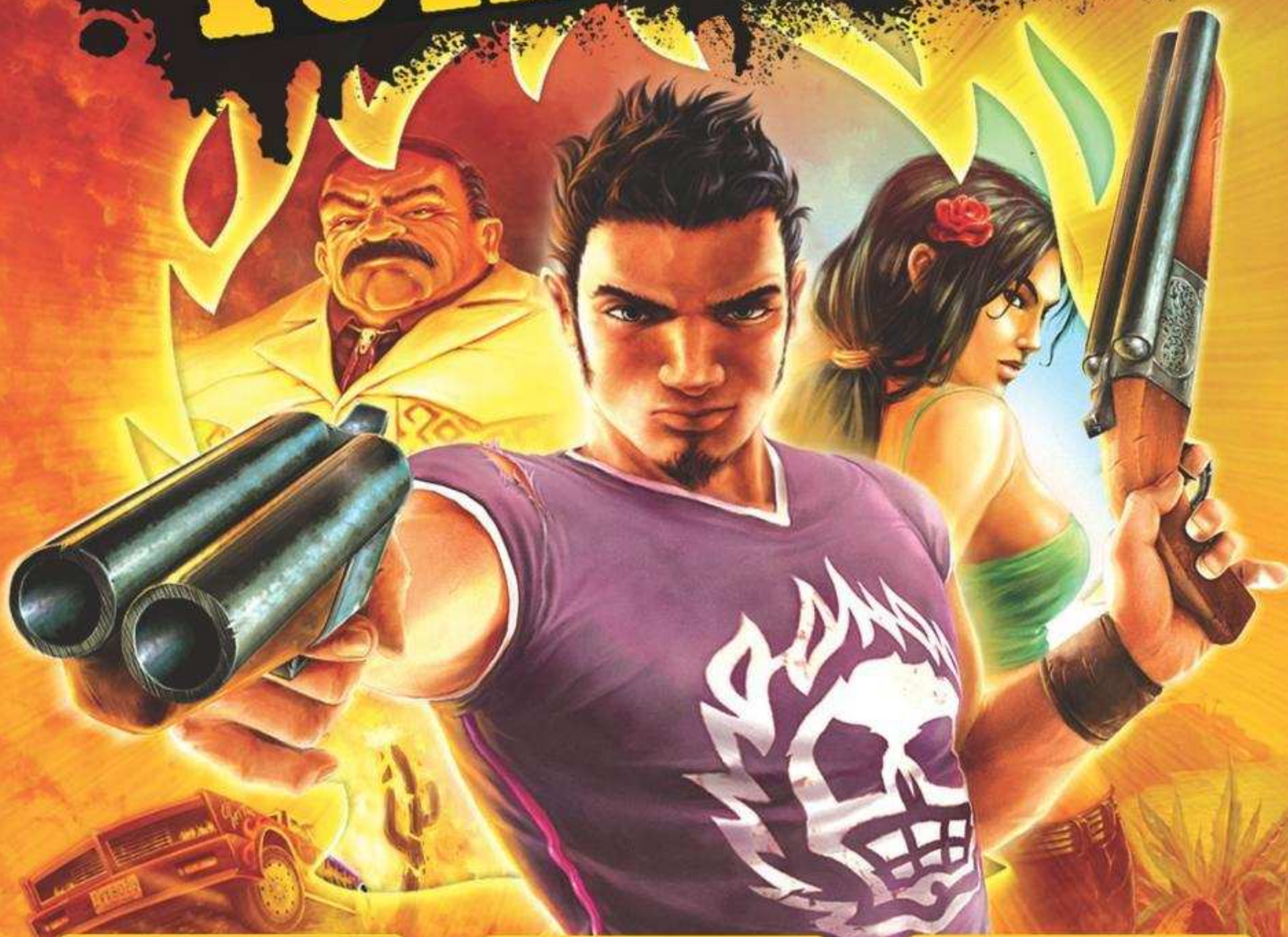
А так — пока лишь просто лучший экшен'2005. ■



ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	10.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★	9.0

**РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”
9.0**

TOTAL OVERDOSE™



**ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
 ЖЕСТКИЙ И ЦИННИЧНЫЙ ACTION
 В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA**



© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S.
 Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
 © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

QUAKE 4

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Экшен ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Raven Software ■ Похожести: Quake 2, Star Wars: Republic Commando ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD
www.quake4game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 2,0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3,4 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



Quake 4 с самого своего анонса-рождения был занесен многими странными личностями в «не-любимчики». Еще бы — продолжение легендарнейшей серии компьютерных игр взялись делать не божества из «фабрики движков» id Software, а чужаки-пришельцы из некой Raven Software — ну как тут не надеть ботинок потяжелее да не отвесить смачного пинка? И плевать им, этим странным личностям, было на то, что игра еще не вышла, а за спиной у «воронов» не только вредные для пищеварения X-Men Legends, но еще и, например, любимый пионерами всех стран экшен Soldier of Fortune. Ботинок ведь уже надет — так зачем же медлить?

Ну что ж, уважаемые странные личности. Сегодня, после появления Quake 4 на прилавках, у вас остался ровно один шанс позлорадствовать на тему того, «что, мол, вот и все, квейкнулся «квейк» с приходом Raven Software». И закончится он сразу после того, как полигональные актеры сыграют вступительный ролик.

Прямой эфир из логова строггов

Итак, будущее. Эскадра космических кораблей вытянутой формы вальяжно дрейфует над какой-то планетой. Навстречу посудинам медленно летят огромные сгустки плазмы, которые символизируют зенитный огонь. Он, однако, не останавливает храбрых интервентов — вот от звездолетов начинают отделяться маленькие кораблики, которые доставят на чужую планету свободу, человеческие права, демократию и могучих пехотинцев с квадратными челюстями... Нет, это не кинофильм «Космический десант» — это вступительный ролик к Quake 4, создатели которого, видимо, зачерпнули из миски Пола Верховена слишком много вдохновения. Ибо похоже почти как две капли воды. Позор? Да, позор.

Но давайте вернемся к нашим квадратным челюстям — одна из них как раз зачитывает брифинг. Итак, на планете обитают некие строгги — и их, разумеется, надо побить. За что? Не важно. Бить будут десантники, одним из которых является Мэтью Кейн, глав-

ный герой игры. Быстрой и героической войны, само собой, не получается: еще в процессе высадки строгги всаживают в наш корабль ракету. Железка с грохотом ударяется об землю, Мэтью теряет сознание, а потом, очухавшись, обнаруживает себя в самом центре жуткого побоища.

Вам это ничего не напоминает? Пра-а-авильно — Quake 2. Опять сходство почти один в один: те же самые строгги, та же самая десантная операция и т. д. Позор? Да, позор.

Ну а теперь — самое смешное. Дело в том, что вторичные сюжет и вступительный ролик, пожалуй, являются единственной серьезной проблемой Quake 4. Как только больно стукнутый об землю Мэтью начинает подавать первые признаки жизни, какой-то невидимый переключатель в недрах игры перепрыгивает с «холодно» на «жарко» и перед нами предстает один из самых лучших экшенов года — густой, забористый, с потрясающим драйвом.

Честное слово! Raven Software подобрали оставшиеся от id

Software сюжет (отвалился от Quake 2) с графическим движком (достался уже от DOOM 3) и слепили из этих «объедков» игру, которая запросто сможет вырвать вас из обычной жизни часов на восемь, не меньше. Главное достоинство Quake 4 — потрясающая насыщенность событиями. Во всех играх от id Software, за исключением разве что мультиплеерной Quake III Arena, игрок практически все время проводил наедине с монстрами — так, в Quake 2 о том, что мы находимся в самом эпицентре десантной операции, говорили только редкие трупы товарищей да переговоры по рации. А вот сотрудники Raven Software с первых же секунд представления засовывают бедного Мэтью в такое пекло, что от его, просим прощения, задницы миглом начинает идти дымок. Бравые товарищи, злобные враги, орбитальные бомбардировки, дерзкие диверсионные операции — все это смешивается в потрясающий вихрь, который подхватывает игрока и проносит его по сюжету.



1 Опять двойка, да?

2 Это, если кто вдруг не понял — или понял, но не поверил — нашему герою отрезают ноги. Циркулярной пилой, да.

3 Пока мы ныкаемся по окопам, на «поверхности» разгорается нешуточная битва.

4 Верные товарищи всегда готовы прийти на помощь.

3



Вот наш герой, пробираясь по недрам какого-то подземного комплекса, видит следующую сцену: закрытая накрепко дверь начинает содрогаться под чьими-то могучими ударами, постепенно прогибаясь все сильнее и сильнее. К ней сбегаются десантники, занимают позиции, испуганно переговариваются друг с другом. Хочется посмотреть, что же будет дальше — но у Мэтью другое задание. И, возвращаясь с него, он увидит совсем иную картину.

А вот очередная волна десантного шторма забрасывает Мэтью в окопы — да-да, в будущем, оказывается, тоже принято прятаться от вражеского огня в ямах. Справа — крепость строггов, слева — атакующие ее земляне. Обе стороны отчаянно молотят друг в друга, по небу проносятся истребители, откуда-то раздаются взрывы — мы же сидим в окопе и даже не можем понять, что происходит.

Или еще одна сцена — игрок оказывается на дороге. Спереди — несколько разбросанных ящиков и опрокинутый грузовик, за которым спряталась пара боевых товарищей. Справа — вражеская турель, которая уже улыбается нам всеми своими стволами. Мощный обстрел мигом заставляет спрятаться за одним из ящиков. Ситуация, казалось бы, безвыходная. Высунешься — и превратишься в дуршлаг. Не будешь высовываться — получишь в конце месяца разорительный счет за электричество. Но вот над туре-

лю нависает могучий крейсер, который одним залпом отправляет ее в мир мертвых железак. А еще через несколько минут игрок наблюдает роскошную сцену приземления этой могучей посуды.

И ведь что самое интересное — разработчики не придумали почти ничего своего, а просто взяли сюжеты из десятка полюболюбившихся нам фильмов и игр, «расставив» их в правильном порядке. Видели ли мы, как жуткая монстряга утаскивает брыкающегося и отстреливающегося десантника к себе в логово? А как на командира, который что-то увлеченно объясняет нам, со спины набрасывается еще более жуткая монстряга? Да, видели и то, и другое. И здесь увидим. И насладимся еще раз.

Строгг недоделанный

Индивидуалистов в космическом десанте, разумеется, не любят. Поэтому на протяжении почти всей игры Мэтью будет действовать в компании своих товарищей. Стоит отметить, что воевать в дружном коллективе очень даже весело — союзники действуют весьма грамотно, а уровни спланированы так, что почти всегда можно учинить какую-нибудь небольшую тактическую хитрость. Например, зайти с фланга, пока товарищи шквальным огнем отвлекают противника.

Строгги, в отличие от землян, предпочитают более простые ре-

4



шения: да — маневрируют, уходя от выстрелов, да — иногда убегают и прячутся, но не более. По сравнению с потрясающим искусственным интеллектом из **F.E.A.R.**, местные противники, конечно же, скучноваты. Зато радует дизайн монстров — в каждой новой породе инопланетной твари есть что-то очаровательное и уникальное.

Не хуже монстров оказались и средства их изведения — пушки всех мастей и калибров. Впрочем, ничего удивительного здесь нет, ведь большинство стволов позаимствовано из прошлых id-игр: штурмовая винтовка, шотган, бластер, ракетница и так далее. Немного расстраивает только отсутствие гранат, да еще то, что Мэтью, похоже, прогулял курсы рукопашного боя — в отличие от своих боевых товарищей, он не может огреть противника прикладом.

Когда игроку надоест носить-ся на своих двоих, Quake 4 начнет подсовывать ему военную технику самых разных модификаций: турель, установленная на грузовике, танк, ходячий робот и так далее. Впрочем, впечатление местный общественный транспорт оставляет не самое лучшее: физика очень слабая, да и задания, по сравнению с «пешеходными», скучны и просты.

Зато порадовала другая находка разработчиков: ближе к середине сюжета сделать из игрока... строгга. Ага, оказывается,

злодеи вместо того, чтобы плодиться и размножаться как все, понастроили кучу фабрик, где делают из друзей себе подобных. Жаль только, что у разработчиков не хватило смелости довести свою задумку до конца, отправив Мэтью сражаться с злобными земными захватчиками — на самом интересном месте в коридоры строгоинкубатора врываются десантники, которые спасают своего товарища. Игрока же подобный сюжетный поворот награждает небольшим улучшением характеристик — и все.

Внешне Quake 4 — вы будете смеяться! — выглядит даже несколько хуже DOOM 3. Впрочем, дело здесь даже не в том, что графический движок за прошедший год устарел, а в том, что художники Raven Software избрали для своего детища совсем другой стиль. Место мрачной и строгой DOOM-атмосферы здесь заняло буйство красок и незамысловатых спецэффектов — временами игру даже хочется назвать «мультяшной». Плюс «сэкономили» на текстурах и детализации — все-таки можно было постараться чуть побольше.

Впрочем, то, что в игре очень средненькая графика, бросается лишь в глаза специально выдрессированного рецензента — внимание обычного игрока будет приковано к геймплею. А он, как мы уже говорили, в Quake 4 практически идеален. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Quake 4 — не просто банальный пересказ стародавней истории про то, как десантники отправились колосошить строггов. Это в первую очередь настоящий интерактивный урок на тему «Как правильно надо делать экшны». Прогуливать не рекомендуется.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★☆☆☆☆☆ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

SERIOUS SAM II

Степан Чечулин

Жанр: Action ■ Издатель: 2K Games

■ Разработчик: Croteam ■ Похожесть: Serious Sam, Painkiller

■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

■ Количество дисков: Один DVD

www.serioussam2.com

E-MAIL: КРИКИ: HS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

Игра **Serious Sam** (по российскому паспорту «Крутой Сэм: Первая кровь»), которая вылилась на свет в бородавом 2001 году, буквально взорвала игровой рынок, поставив с ног на голову всех и каждого. До сих пор остается загадкой, как товарищам из никому тогда не известной студии **Croteam**, на счету которой была тройка весьма странных проектов для раритетного компьютера Commodore Amiga, удалось вылепить зверский, способный поставить волосы дыбом экшен. Удивительно, но простой как медный пятак геймплей вбрасывал в кровь чудовищные дозы адреналина, заставляя даже самых искушенных игроков проводить дни и ночи в компании с этой игрой. Да что там! Даже у вашего покорного слуги до сих пор по спине пробегает дрожь при воспоминании о тех лихих скачках наперегонки с безумными кабанами и о яростном отстреле одичавших человечков с головами-бомбами. Славные были времена, да.

Так что неудивительно, что охочий до зажигательных экше-

нов народ с нетерпением ждал полноценного продолжения (адрес под названием **Serious Sam: The Second Encounter** в расчет не принимаем). Однако что-то у разработчиков не заладилось. Первый тревожный звонок прозвучал уже на нынешней Е3, когда наш главный редактор **Александр Кузьменко** пощупал вполне себе рабочую версию игры, где — вот ведь беда! — вместо адреналинового действия балом правили вялые перестрелки, а в роли врагов выступали какие-то невменяемые аборигены и психанутые маленькие зеленые уродцы. Впрочем, мы тут, в «Игромании», оптимисты и все же надеялись, что создатели **Serious Sam II** возьмут себя в руки и выкатят достойное продолжение собственной игры. Увы, тщетно.

Потерянный рай

Откровенно говоря, мы до сих пор не можем понять, каким образом разработчикам удалось безжалостно зарубить на корню тот самый лихой геймплей, который был в первой части, подсунив

вместо него публике нечто неспешное, можно даже сказать, вальяжное. Нет, вы не подумайте, каждый метр земли так же, как и раньше, густо усеян самыми разными тварями, которые, скалясь и клацая зубами, бросаются в атаку, желая изодрать непрошеных гостей на мочалки, а мы, понятно, в свою очередь, из всех доступных стволов уничтожаем гадов. Таким образом, собственно, проходится вся игра, и до самого конца никаких сюрпризов ждать не приходится.

И все бы шоколадно, только вот темп действия стал намного медленнее, чем в первой части! Монстры нападают лениво, как бы с неохотой, в результате чего отстрел супостатов напоминает довольно примитивный тир, в котором главное побыстрее и помечче стрелять, а бегать, в общем-то, и необязательно. В итоге, господа и дамы, спасать мир в компании с новым Сэмом банально скучно. Увы и ах, но жалаящий пятки экшен, который стал визитной карточкой первого **Serious Sam**, приказал долго жить. В но-

вой игре первые пять-шесть эпизодов еще с грехом пополам веселят, но осилить все сорок с гаком тутошних уровней — задача, прямо скажем, для настоящих ниндзя.

Что печально, беда не только в пресном и однообразном геймплее, но и в невыразительном дизайне всего, начиная с оружия и заканчивая самими уровнями. К примеру, поначалу впечатления от местного арсенала портит всего несколько пушек высшей степени маразматичности. Вот скажите — вам понравится держать в руках совершенно дикий винчестер, у которого аж восемь (!!!) стволов. Ага, и мы про то же. Есть, конечно, более упрощенный вариант — старая добрая двустволка. Но она — вы не поверите! — красного, блин, цвета.

Ладно, давайте сменим гнев на милость — есть среди пушек и куда более интересные образчики. Так, например, отличное впечатление остается от пары автоматов Uzi — урон они, конечно, наносят минимальный, зато видели бы вы, какая у них скорост-



- 1 Здешные зомби — сплошь интеллигенты. Ходят в отглаженных костюмах, а перед сном наверняка читают Солженицына.
- 2 Такое ощущение, что этот злобный демон прискакал в игру прямиком из DOOM III.
- 3 Пока мы ныкаемся по окопам, на «поверхности» разгорается нешуточная битва.
- 4 Этого симпатичного железного паука можно уничтожить только при помощи плазменной пушки.



тельность! Неплохие впечатления оставляет и снайперская винтовка — красивая, точная, с мощным оптическим прицелом. Одна лишь беда — она совершенно бессмысленна. Почему? Ну, все дело в том, что стрелять из винтовки можно только одиночными. Потом — достаточно долгая перезарядка. В игре же почти повсюду огромные толпы врагов. Ну вы поняли, да? Поэтому годится снайперская винтовка разве что забавы ради — забиться куда-нибудь в дальний угол карты да убить с огромного расстояния пару слабеньких врагов.

Нашлось в арсенале место и «классике» — многоствольному пулемету, ракетнице, гранатомету. Ну а на самое вкусное — мега-экзотика с двумя крыльями! Представляете, у Сэма есть... самый настоящий ручной попугай специального назначения! Грозная птица оснащена системой самонаведения и огромной бомбой, которую она смело применяет против врагов. Пять баллов!

Кроме того, разработчики подарили нам возможность покататься на разных средствах передвижения, начиная с плюющего огнем динозавра и заканчивая грозным танком, который садит мощными снарядами, буквально разрывая врагов на куски. Понятно, что ездить на этих «машинах» — одно удовольствие, а расправляться со злодеями чертовски забавно. Впрочем, раз уж речь зашла о противниках, опять начинаем ругаться, ибо здешние враги под стать оружию — убоги и невыразительны. Хоть убей, но

нет ничего интересного в бесконечном отстреле дурней великанов, которые кидаются топорами, в отправке вагонами на тот свет чокнутых зеленых ежей и толп живых мертвецов. И ладно, кабы только экстерьером враги не вышли, но ведь и дохнут они настолько скучно, что аж скулы сводит. Вспомните **Painkiller** — настоящий образец феерического шоу! То, что мы видим в *Serious Sam II*, по сравнению с ним — тоска, да и только.

Что радует, создатели игры расстарались и не просто сварганили банальный набор уровней с задачей типа «замочи двести монстров за три минуты», а придумали целый сюжет. Теперь Сэм шатается по городам и весям не просто так, а целенаправленно, чтобы собрать разбросанные кусочки артефакта, с помощью которого надо одолеть очередного страшного злодея, замыслившего учинить глобальный дебош. Игра густо сдобрена вполне приличными роликами, а на каждом уровне вам придется пережить кучу диалогов и переварить тонну шуток старины Сэма, которые, кстати говоря, порой действительно смешны.

Внешне *Serious Sam II* смотрится, конечно, неплохо, однако до лидеров жанра явно не дотягивает. В меру симпатичные джунгли и вода разбавлены слабыми спецэффектами и неуклюжей анимацией врагов. Дизайнерам и художникам удалось выдержать эдакий нарочито мультяшный стиль, благодаря чему действие превращается в развеселую по-

тасовку на фоне неестественно яркого солнышка и неправдоподобно зеленой травы, в которую радостно валяются идиотские враги, сраженные выстрелами из не менее идиотских пушек.

Физика в «Сэме» как бы есть, но разглядеть ее невооруженным глазом сложно. Не ждите чудес, которые демонстрируют игры с Havok'ом на борту. В *Serious Sam II* тушка противника от выпущенного в упор заряда дробы, конечно, улетает в голубые дали, но делает это как-то неохотно. К тому же непонятно, почему выстрел из дробовика отбрасывает супостата шагов эдак на десять, а взрыв гранаты всего-навсего плавно опускает его на землю.

Разрушить в игре можно почти все: хлипкие деревца исправно заваливаются при взрывах, утлые хижины аборигенов превращаются в пыль, приняв на грудь пару ракет, а ящики, в изобилии разбросанные по уровням, с громким треском рассыпаются в прах от выстрела из винчестера. Приятно видеть, как после особо лихой битвы окружающий пейзаж начинает напоминать разбомбленный в хлам Берлин конца

Второй мировой. Однако, увы, разбитыми ящиками и снесенными деревьями веселье и ограничивается, ибо детализация здешних карт удручающе низкая. В основном бродить приходится по бескрайним просторам тундры, пустыни и джунглей, а редкие города представляют собой несколько домиков и пару улочек. Бедновато, знаете ли.



В общем, *Serious Sam II* оказалась совсем не той игрой, которую мы ждали. Вместо щекощущего нервы экшена вышла не очень удачная пародия на **Unreal Tournament 2004** с вялым геймплеем, зеленым, рыгающим огнем динозавром, несуразным оружием и взбесившимися заводными носорогами в качестве врагов.

Нет, конечно, *Serious Sam II* вполне сгодится на то, чтобы убить минут двадцать свободного времени в ожидании ужина, но забыть про все и на одном дыхании пройти игру, как это было с *Painkiller* и первым «Сэмом», — нет уж, увольте. Здоровье, оно, знаете ли, дороже. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старина Сэм вернулся и тут же разочаровал всех. Пресный и однообразный геймплей слегка искупается веселым стилем, смешными шутками и возможностью оседлать динозавра, однако все это не может спасти игру от быстрого забвения. Играть в *Serious Sam II*, конечно же, можно, но чудовищно скучно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Олег Ставицкий

Жанр: Survival Horror ■ Издатель: Midway Games
■ Разработчик: Surreal Software ■ Похожесть:
The Suffering ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Три CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.sufferingtiesthatbind.com

С *The Suffering* у Midway вышла совершенно дивная история. Аккурат в тот момент, когда Surreal Software положила им на стол первый прототип своего тюремного хоррора, генеральное руководство партии приняло судьбоносное решение: половину анонсированных проектов закрыть, а другую довести до AAA-уровня. *The Suffering* посчастливилось оказаться во втором списке. В итоге для дизайна монстров спешно выписали специалистов из Голливуда, а бюджет приятно увеличился. Бывшие авторы Drakan выдали вдохновенное хоррор-попурри, аккуратно процитировав в своей игре всю классику ужасов последних двадцати лет. В итоге *The Suffering* собрала пристойную прессу и обернулась крепким коммерческим брендом. Midway удовлетворенно покачала головой и дала денег на продолжение.

Отличник

Ties That Bind — образцово-показательный сиквел для нашей с вами индустрии. Как любят пи-

сывать некоторые СМИ, «если вам понравилась первая часть — берите не раздумывая!». Так оно, в общем-то, и есть. В новом проекте Surreal есть абсолютно все ингредиенты, из которых был вылеплен оригинал.

Взять, скажем, сюжет. Первая часть обстоятельно рисовала картину живописного побега главгероя из населенной всяческой мерзостью тюрьмы. Торк — широкоплечий мужлан в майке-алкоголичке — прибывал в Abbot Prison, будучи приговорен к смертной казни за убийство собственной жены и детей. По счастливому стечению обстоятельств, вместе с Торком в колонию приехал выводок невообразимых тварей, которые в рекордные сроки сжевали всю охрану, открыли камеры и устроили в здании натуральный апокалипсис. Игра заканчивалась многообещающей сценой: Торк, разобравшись с главгадом, уплывал на моторной лодке, романтично подставляя залепленную кровью физиономию морскому ветру.

Вторая часть стартует аккуратно с вышеописанного момента. Прибыв в родной Балтимор, Торк с удивлением обнаруживает, что милые сердцу твари перебрались в город вместе с ним.

У Surreal вот уже второй раз очень убедительно выходит разыгрывать на экране нештучный апокалипсис. В игре смоделирован весьма неуютный и вполне себе убедительный конец света в отдельно взятом городе. В английском языке для подобных случаев предусмотрен очень меткая идиома — hell breaks loose. Перед старым кинотеатром наблюдается натуральный раскол почвы — из гигантской дыры в асфальте вырываются столбы дыма и бьет, почему-то, электричество. На ваших глазах с рельс сходит поезд, врезаются машины, исполинских размеров паукообразное нечто расстреливает беспомощных полицейских. Героиновых наркоманов заживо едят на глазах у друзей. Разорванные пополам люди визжат, елозя ногами в луже собственной крови. Из

простреленной головы выползает истыканная шприцами мерзость. Все, в общем, хорошо.

Чтобы как-то оправдать творящееся на экране непотребство, Surreal спешно придумала историю о человеке, который на самом деле виноват в гибели жены и сыновей Торка. За ним вы, собственно, и будете гоняться по стремительно сходящему с ума Балтимору. Сюда же, для пущей атмосферы, добавились хрестоматийные солдаты в характерных масках — они, с одной лишь им известной целью, отчаянно пытаются посадить главгероя в большую металлическую клетку.

Есть еще, кстати, бонусы. По мере продвижения по сюжету вам будет открываться содержимое трех записных книжек. Первая живописует местных монстров — с фотокарточками, характеристиками и историей появления. Вторая скрупулезно описывает достопримечательности Балтимора: «В этом самом месте пятьдесят лет назад стоя ротвейлеров загрызла пятерых



1 Переход Торка на темную сторону силы сопровождается таким вот светофильтром. Очевидно, во избежание обвинений в пропаганде мотивированного насилия.

2 За эти кадры мы, признаться, и любим *The Suffering*.

3 Косметическая подтяжка движка позволила наконец безболезненно пользоваться видом от первого лица.

4 Пострендерные эффекты творят чудеса: *Ties That Bind* смотрится вполне актуально.



75

EVIL DEAD REGENERATION

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Экшен ■ Издатель: THQ ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Cranky Pants Games ■ Похожесть: The Suffering ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Четыре CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.evildeadregeneration.com



Сэм Рэйми (читайте рассказ про него и его бывшее творчество прямо на этих страницах) вот уже как три года самоотверженно разбазаривает собственный талант и суммы, равные чуть ли не годовому бюджету Украины. И деньги, и дар гениального, без дураков, режиссера тратятся на крупномасштабную эпопею про то, как тщедушного лузера ужалил в причинное место радиоактивный паук. Лузер проснулся с грудой мышц и возможностью пускать паутину из собственной вены. По этому поводу он натянул обтягивающий комбинезон с узорами и взялся отстаивать в Нью-Йорке вечные ценности...

Мало кто знает, но в 1981 году двадцатитрехлетний Рэйми с компанией друзей приехал в натуральную заброшенную хижину и за сущие копейки снял там совсем другую историю. Историю про то, как пятеро молодых людей случайно находят «Некрономикон» и методично превращаются в гогочущих дурным голосом зомби с гнилыми зубами. Фильм этот называется «Зловещие мертвецы» и является для образованных людей культом почище «Человека-паука».

Так вот, пока Рэйми играет в блокбастеры, дело его живет. Тогдашние фанаты «Мертвецов» выросли, стали разработчиками компьютерных игр и занялись интерактивным переложением любимого фильма детства. Первые две попытки перенести **Evil Dead** на наши с вами мониторы привели к появлению абсолютно неиграбельной дряни. Не помог даже Брюс Кэмпбелл, который взялся озвучить своего широкоэкранного персонажа для обеих игр. Поэтому сам факт разработки **Evil Dead: Regeneration** не воодушевил даже бывалых фанатов (к числу которых, если что, относится и автор этих строк).

Армия тьмы

Удивлению нашему не было предела, когда оказалось, что **Regeneration** — это образцово-показательные «Зловещие мертвецы» для поколения трехмерных ускорителей. Лучше уже не сделаешь, да и незачем. Тут есть все: ужасы, фирменный юмор, Эш с бензопилой вместо правой руки и распотрошенные зомби в промышленных количествах. Но самое главное — кроме духа и буквы ори-

гинального фильма в **Regeneration** наличествует пристойный геймплей и нестыдный драйв. Получилась, наконец, игра, а не интерактивный «Тур де Франс» по местам боевой славы.

Новые «Мертвецы» стартуют там же, где и вторая часть одноименного фильма. Эш заканчивает методическое расчленение бывших друзей при помощи бензопилы и изгоняет из себя вселившуюся было нечисть. Согласно классической трилогии, тут ему надлежит провалиться в Средневековье (именно так начиналась последняя, самая крупнобюджетная серия **Evil Dead** — «Армия тьмы»). **Cranky Pants Games** предлагают другой вариант развития событий. Эш обнаруживает себя в психиатрической клинике, главврач которой проводит в подвале эксперименты с изъятим «Некрономикон». Все, конечно, очень быстро выходит из-под контроля, больницу наводняют хрипящие мертвецы, а Земля оказывается перед неудобной перспективой — силы Зла вот-вот пролезут через открытые порталы.

С точки зрения атмосферы и общих ощущений, **Regeneration** уди-

вительным образом напоминает... **The Suffering**. Тот же мясницкий драйв, местами один в один совпадающие декорации (психиатрическая лечебница вместо тюрьмы, лес, заброшенные шахты, порт), не менее выразительная кунсткамера, аналогичная ставка на адреналин, а не на технологические изыски. Но там, где создатели **The Suffering** предпочитали строить сложное лицо, **Cranky Pants Games** вставляют очередной диковатый гэг. Как и фильм, игра ловко чередует натуральный хоррор с мерзким хихиканьем. Сочетание это идеально подходит для всех, кто души не чаял в оригинальном фильме. Но мы, как издание, которое читает в том числе и молодежь, обязаны предупредить о специфике местного юмора. Если сцена случайного падения обезображенного карлика в место соприкосновения двух гигантских шестеренок (с последующей демонстрацией перемалывания) кажется вам забавной — добро пожаловать. Если же фонтан крови из лифта видится дурным вкусом — лучше держаться от **Regeneration** подальше, подобный юморок значится одной из основных достопри-



1 Да-да, именно за такие кадры мы и любим **Evil Dead**, чего уж там...

2 Такие вот корчи сопровождают Эша каждый раз, как он вздумает выпустить свою «темную половину».

3 Этим скриншотом мы передаем горячий привет игре **The Suffering** и кинофильму **Shocker**!!!

RAG DOLL KUNG FU

Олег Ставицкий

Жанр: Файтинг ■ Издатель: Valve ■ Разработчик: Марк Хейли ■ Похожесть: Нет ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, hot-seat ■ Количество дисков: Распространяется через интернет

www.ragdolkungfu.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

СЛОВО
В ЖАНРЕ

Сами по себе предпосылки к появлению таких проектов, как **Rag Doll Kung Fu** — тема для отдельной статьи на семи страницах. Банальные, казалось бы, тезисы о торжестве технологий над геймплеем и вреде научно-технического прогресса оказались более чем правдивыми. Взгляните на вал проектов, анонсированных для консолей нового поколения — все они честно заняты отработкой технологических возможностей своих платформ. Уцелевшими оазисами креатива значатся Nintendo DS и независимые разработчики для PC.

Последние в этом году выступили с рядом внушительных заявок. Первым серьезным поводом задуматься стала, конечно, **Darwinia** — свирепый RTS-арт-хаус от англичан из Introversion Software. Следующими выстрелили энтузиасты с сайта www.experimentalgameplay.com, которые утверждают, что хорошую игру можно и нужно делать не дольше пяти дней (прогуляйтесь по указанному адресу — там есть образчики). Шестивие гениальных борцов с орди-

нарностью замыкает интерактивная одноактовая драма **Facade** (www.interactivestory.net), которая заслужила эпитет «будущее компьютерных игр» от, представьте, New York Times.

И вот — **Rag Doll Kung Fu**. Очевидный представитель нового направления независимых игр, который имеет одно радикальное отличие от вышеозначенных проектов. Его создателем является **Марк Хейли**, штатный дизайнер... **Lionhead Studios**. Т.е. в перерывах между рисованием шаблонных орков для насквозь коммерческой **Fable: The Lost Chapters** этот человек самоотверженно лепил радикальный 2D-экшен про гуттаперчевых бойцов кунг-фу. В этом месте статьи полагается хлопать стоя.

Путь дракона

Rag Doll Kung Fu интересна сразу по нескольким причинам. Во-первых, она обладает вполне себе инновационным, хотя не бесспорным геймплеем, о котором ниже.

Во-вторых, Хейли здесь явно расшаркивается перед своими любимыми кунг-фу-фильмами. Мест-

ные видеовставки — это двадцать минут самозабвенного идиотизма, в котором Марк и его друзья радостно валяют дурака. Вот Хейли в идиотской шапочке изображает ученика на тропе отмщения за учителя. Его приятель с фальшивыми усами корчит мастера-наставника и с трудом сдерживает хохот. Еще один мужчина с трехдневной щетиной, нахлобучив парик пышно-волосой блондинки, изображает томную воительницу-ниндзя. При этом чувствуется, что Хейли сотоварищи все это не со зла. Подобно Тарантино, они явно знают наизусть всю фильмографию Сони Чиббы и готовы цитировать «Стальной кулак», будучи разбуженными ночью. В интервью Марк, кстати, честно рассказывает, что идея проекта как раз выросла из любительского кунг-фу-фильма.

Наконец, кроме инноваций и стиля, **Rag Doll Kung Fu** умудрилась отличиться выбранным способом распространения. Игра продается посредством печально известного интернет-сервиса Steam от Valve! Зато — по shareware-цене в \$15 за копию. Выходит, в общем, удиви-

тельная история — исполнинских размеров бизнес-гигант берется распространять через свой сервис откровенный арт-хаус, созданный сотрудником уважаемой английской студии. Т.е. теперь через Steam наряду с, простите, «халвой» и «контрой» продается экспериментально-интерактивное посвящение кинофильмам вроде «Однорукий Боксер против Летающей Гильотины». Это особенно забавно на фоне того, что Introversion чуть ли не несколько лет копили на релиз **Darwinia**, а **Facade** так и вовсе бесплатно раздают прямо на официальном сайте.

Однорукий боксер

А что же, собственно, игра? **Rag Doll Kung Fu** — это плоский 2D-файтинг, который управляется исключительно... мышью. Если вы вдруг купились на модное слово в названии — забудьте, никакого Havok тут и близко не стояло. **Rag Doll** дословно переводится как «тряпичная кукла», хотя в данном случае уместно было бы сказать «марионетка». Все персонажи иг-



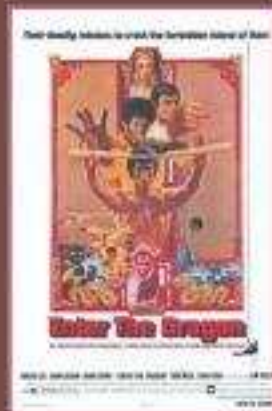
1 Из песни слов не выкинешь! В **Rag Doll Kung Fu** вам действительно предстоит употреблять в пищу галлюциногенные грибы.

2 Это, как писывали в украинском переводе книжки про Гарри Поттера, «волохатое обличье», есть промежуточный босс.

3 Галлюциногены, кстати, употребляете не только вы, но и ваши враги.

С криком «Кия!» и ударом ноги...

Вы не поверите, но на Земле было время, когда фильмы про восточные единоборства снимал не Квентин Тарантино. Более того, эта в высшей степени прекрасная кинопродукция создавалась за пределами Голливуда. Брюс Ли и Сони Чива — два главных героя кинокартин про то, как восточного вида мужчины на полном серьезе кричат «Кия!» и машут ногами. Ли умер на съемках очередного фильма. Якобы от сердечного приступа (до сих пор, впрочем, бытует мнение, что его за разглашение вековых тайн убили шаолиньские монахи). Чива периодически радует фанатов небольшими кино-камео. Самое последнее — в тарантиновском «Убить Билла». Ниже мы представляем три важнейших фильма о восточных единоборствах, которыми несомненно вдохновлялся Марк Хейли сотоварищи при создании **Rag Doll Kung Fu**.



Вход дракона
(Enter the Dragon, 1973)

Первый американский проект Брюса Ли оказался натуральной феерией. К экстраординарным выкруткам Ли и его фирменной растяжке добавился крупнобюджетный голливудский лоск. Для теперь уже классической сцены, где Ли дерется с тысячей воображаемых противников в зеркальном лабиринте, использовалось около восьми тысяч зеркал. Обратите внимание на крохотное cameo Джеки Чана — главгерой сворачивает ему шею, на пару секунд повернув лицом к зрителю.



Пять пальцев смерти
(*Tian xia di yi quan*, 1973)

Именно после «пяти пальцев» в Америке началось помешательство на кунг-фу-фильмах. В одной из километровых очередей, что выстраивались в кинотеатры, стоял прыщавый еще Квентин Тарантино, который много лет спустя вставит в «Убить Билла 2» знаменитый «удар пяти пальцев».

Уличный боец
(*Gekitotsu! Satsujin ken*, 1974)

Не путать с одноименным голливудским недоразумением, в котором к тому же снялся Жан-Клод Ван Дамм. «Уличный Боец» Сони Чобы — это культовое ультракрасное месиво для сильных духом. Чоба крутит шею, ломает руки и орет дурным голосом. До сих пор считается самым жестоким фильмом о восточных единоборствах. Тарантиновский «Билл», понятно, не в счет.

ры выглядят как натуральные игрушки на ниточках вроде тех, что бойко продаются в переходах метро. С той лишь разницей, что привычные нити упразднены. Вы берете любую приглянувшуюся вам конечность персонажа и самолично переставляете ее как считаете нужным. Например, для того чтобы заставить героя идти, нужно сначала переставить одну ногу, а затем другую. Есть, впрочем, и другой вариант: можно ухватиться курсором за руку, ногу или голову и попросту потащить несчастную марионетку туда, куда нужно.

Все остальные действия выполняются аналогичным образом. Для того чтобы заблокировать удар, необходимо ухватить героя за руку и этой самой рукой отбивать атаки. Чтобы заехать кому-нибудь, надлежит выбрать рабочую конечность и правой кнопкой указать, куда вы хотите бить. Чем дольше, кстати, зажата кнопка, тем сильнее удар.

Можно еще прыгать. Для этого надо, опять же, взяться за любой отросток на теле куклы (включая голову) и потянуть вверх.

Кроме того, для выполнения всех вышеозначенных действий необходима «энергия «Чи» (Chi Power, как поется в песенке из стартового меню). Она набирается путем лихорадочных кругообразных движений курсором. Грубо говоря, для того чтобы зарядить свое «Чи», нужно быстро рисовать в воздухе окружности.

Геймплей дополнен рядом мел-

ких приятных моментов. Так, например, в игре присутствует slo-mo. Для того чтобы в него перейти, нужно... есть грибы. Они обильно растут на земле буквально под ногами — нужно лишь поднять и отправить в рот. Заполнив свою грибную шкалу (так и написано — mushroom meter), вы можете совершить прыжок, в ходе которого время (и звуки) замедлятся. Если не принимать во внимание тот факт, что мы в нашем сугубо оздоровительном издании пишем об игре, в которой необходимо употреблять в пищу подозрительно похожие на поганки грибы, чтобы замедлить время, то все, наверное, хорошо.

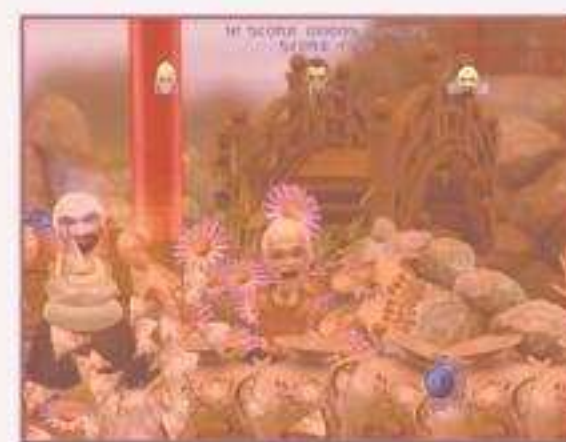
Периодически на головы участников падают глиняные горшки, в которых можно найти оружие — нож, нунчаки, а также медвежью голову на цепи. Последнее, если позволите, без комментариев.

Вся эта разудалая психodelика
играется... непривычно. Мышкой
действительно нужно учиться *шевелить*. Не то чтобы марионетки вели
себя идеально — они цепляются за
выступы, падают, волочатся не так,
как хочется, и периодически раз-
дражают до зубного скрежета.

С другой стороны, самое интересное начинается, как раз когда приновишься к концепту. Тут выясняется, что Хейли создал практически бездонную игрушку — каждый придумывает себе свой стиль боя, изобретает какие-то сумасшедшие удары, открывает новые бонусы. На официальном

Steam-форуме люди обмениваются придуманными тактиками, а трехстраничные ветки пестрят сообщениями вроде «Вот что я придумал! Mushroom drop kick. Съешьте четыре гриба, подпрыгните вверх, зажмите обе кнопки мыши, зарядите «Чи», а затем укажите оппонента и отпустите правую кнопку».

Игра, кстати, поддерживает до восьми игроков на одном компьютере — главное, чтобы хватило разъемов под мыши.



Визуально Rag Doll Kung Fu выглядит именно так, как должна выглядеть «независимая игра». Если вы готовы проникнуться местным стилем (см. окрестные скриншоты), то и с игрой, очевидно, случится любовь. Если же душа требует шейдеров — лучше и от самого Rag Doll Kung Fu держаться подальше.

Очень не хочется строить на этих страницах пафосные речевки, но мы с вами, похоже, наблюдаем давно уже назревший в индустрии раскол. Игры явно стали делиться на «коммерческие» и, прошу прощения за заезженный термин, «авторские». Rag Doll Kung Fu — ярко выраженный представитель второй фракции. Здесь и инновационный геймплей (работает), и уникальный визуальный стиль (для понимающих), и даже, вот, нестандартная система распространения (Steam). Пора, наверное, определяться, на чьей вы стороне. Мы — уже. ■

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☒	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☒	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
	ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
		100%

ДОЖДАЛИСЬ?

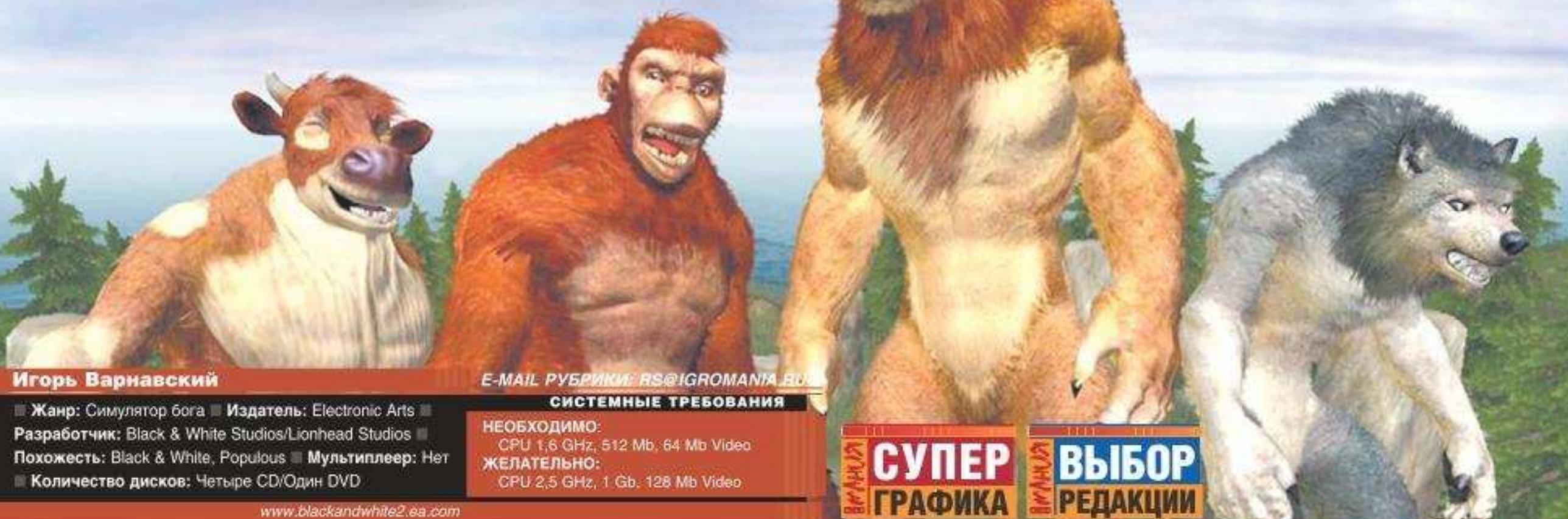
Чистый, как слеза, арт-хаус, созданный штатным художником Lionhead в перерывах между работой над Fable. По совместительству — инновационный 2D-файтинг в антураже классических «каратистских» фильмов Сони Чибы и Брюса Ли.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★☆☆	7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

BLACK & WHITE 2



Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

■ Жанр: Симулятор бога ■ Издатель: Electronic Arts ■
Разработчик: Black & White Studios/Lionhead Studios ■
Похожесть: Black & White, Populous ■ Мультиплеер: Нет
■ Количество дисков: Четыре CD/Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

www.blackandwhite2.ea.com

СУПЕР
ГРАФИКА
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Господь Бог Триединый яростно захлопнул браузер с открытым на нем сайтом **GameRankings.com** и покачал головой:

— Эти идиоты опять ничего не поняли. Вы только посмотрите на оценки: GameSpot — 8.2, Gamespy — 7.0, Eurogamer — 6.0, Computer Gaming World — 5.0. Они, блин, что — белены обелись?

— А я ведь предупреждал, — меланхолично ответил Господь, разглядывая характеристики нового Папы Римского. — Дураку ясно, что такой продакт плейсмент не прокатит, тем более во второй раз. Надо было делать экшен по Второй мировой с покемонами в главных ролях и чемпионами футбола на обложке. А свою рекламу вставили бы двадцать пятым кадром.

— Я тоже предупреждал, но ты не послушал, — злорадно заметил Бог. Его длань в это время неспешно парила над затопленным штатом Луизиана. — Твои гуманные наклонности уже давно меня беспокоят. Устроил бы им по старинке какое-нибудь изверже-

ние вулкана, что ли. Так ведь нет, затеял вместо этого разработку целой игры...

— Идите вы оба... — Господь Бог едва удержался от того, чтобы вслух произнести ругательное слово. — Мое имя в рекламе не нуждается, его и так все знают. Идея заключалась в том, чтобы показать, как трудно быть богом. Эти кретины внизу поминуют меня по тысяче раз в секунду. Сломался унитаз — «Боже милостивый, за что такое наказание!». Сдох хомячок — «Господи Иисусе, воскреси мою любимую зверушку!». Померзли огурцы — «о майн гад, почему ты меня оставил?». Я ведь не могу помогать всем и вся 24 часа в сутки на протяжении десяти тысяч лет без выходных и отпусков! Я ведь не железный! Я всего лишь Триединый!

— Пятнадцать тысяч лет, — поправил его Господь. — К тому же ты сам объявил себя Всемогущим. Назвался, блин, груздем...

— Да не суть. Меня удивляет другое: я даю людям единственный в мире симулятор самого се-

бя с роскошной графикой и самым умным тамагочи-существом на свете, а они от него нос воротят. Ну не гады ли, а?..

— Забей. Я их логику уже давно не понимаю, — покончив с Луизианой, Бог наслал землетрясение на Пакистан.

— Я тоже не понимаю, хоть и сам ее программировал, — признался Господь Бог и взялся за внутренний телефон. — Оператор, соедините, пожалуйста, с апостолом Петром. Алло, Петя? Ты еще в Англии прозябаешь?.. Глянь в ежедневник — у тебя на понедельник никаких встреч не назначено? Надо бы поговорить насчет **Black & White 3**...

Работа над ошибками

Первая **Black & White** была игрой во всех отношениях примечательной. Четыре года разработки во главе со знаменитым дизайнером Питером «Дядя Петя» Молине, много-много обещаний, бесконечные переносы даты релиза, заоблачные оценки в обзорах и хорошие, но явно недоста-

точные для такой раскрученной игры продажи.

По всеобщему признанию, **Black & White** стала разочарованием, но разочарованием из разряда «дай-бог-каждому». У нее был лучший в мире движок (если поднять камеру к небу, можно было увидеть весь гигантский уровень целиком, а если опустить к земле, человечки занимали весь экран), невероятный искусственный интеллект... и весьма спорный геймплей. Побаловавшись какое-то время с Существом и изведя своих верующих всеми мыслимыми способами, среднестатистический игрок чувствовал скуку и вскоре бросал игру, не освоив и десятой доли ее возможностей. Виною тому было отсутствие баланса и неудобный интерфейс.

От **Black & White 2** никаких потрясений и тектонических сдвигов уже не ждали, это должна была быть исключительно работа над ошибками. И знаете — это самая лучшая работа над ошибками, которую нам только доводилось видеть.

В общем и целом, перед нами



1 Хозяйственные работы требуют минимум людей. Остальные в это время усердно выполняют любимую человеческую заповедь — «плодитесь и размножайтесь».

2 В отличие от первой части Существо схватывает уроки своего бога буквально на лету. Достаточно похвалить или поругать его за что-либо один-два раза — и оно запомнит это на всю жизнь.

3 Времени на тактические ухищрения здесь не бывает — даже самые масштабные битвы заканчиваются за несколько секунд.



та же самая игра, что и четыре года назад. Мы выступаем в роли бога, опекающего одну из пяти наций (в кампании — греков). Подвергшись нападению ацтеков, греки в самом начале игры теряют свои земли и почти все население. Спаситься удастся лишь горстке людей, которых мы успели закинуть в телепорт в самый последний момент. Под нашим руководством им предстоит вернуть былое могущество, покорить другие народы и в конце отомстить ацтекам.

Тех, кто не играл в первую часть, да и с **Populous** знаком лишь понаслышке, ждет культурный шок, потому как геймплей **Black & White 2** сильно отличается от близких по духу игр. Игрок отдает приказы божественной дланью, скользящей над поверхностью земли. Работает она и как обычный курсор, и как «хватательный» инструмент (с ее помощью можно переносить и швырять любые объекты — камни, деревья, людишек, зерно и т.д.).

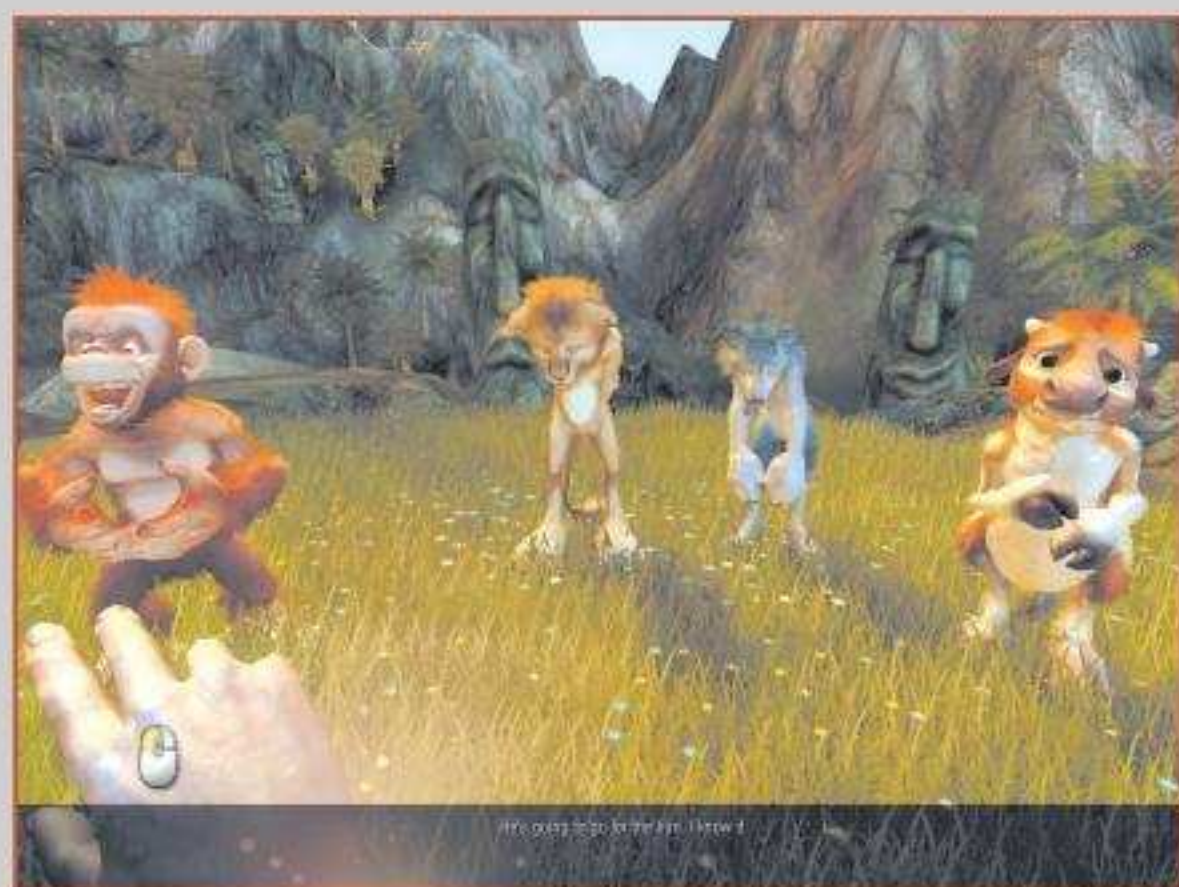
Обустройство городов и обучение юнитов организованы в **Black & White 2** гораздо проще, чем в игре-предшественнице. Раньше ведь как было: чтобы по-

строить любое здание, нужно сначала заказать в мастерской у плотника специальные деревянные заготовки, а потом комбинировать их (в разных случаях получались разные здания). Заготовки постоянно валялись друг с друга, особенно если дом строился на наклонной местности, поэтому любая постройка стоила немалых нервов. Как это сделано теперь: по нажатию Enter или иконки в левом нижнем углу выскакивает панелька со списком зданий (на этой панельке, кстати, есть еще куча других функций). Щелкаешь на нужное сооружение, подбираешь место — и там моментально возникает фундамент.

Фундамент готов, но как запустить строительство? Элементарно: хватаете первого же попавшегося зеваку (лучше мужика — о причинах см. ниже) и опускаете над или рядом со зданием. Игра тут же переквалифицирует его в строителя, и человечек примется за работу. Если где-то потом будет строиться что-то еще, он побежит туда самостоятельно. Остальная паства распределяется аналогичным образом: одни отправляются на лесоповал, другие — на каменоломни, третьи

начнут плясать перед алтарем, зарабатывая ману, необходимую для использования заклинаний. Женское население и некоторая часть мужского тем временем вальяжно разгуливает туда-сюда, интенсивно спариваясь друг с другом. Впрочем, на многое не надейтесь — дальше показа целомудренных поцелуев дело здесь не заходит. В отличие от первой части, дети вылупляются очень быстро и так же быстро растут в специальных загончиках. Когда нужен демографический взрыв (к примеру, если завтра война), этой нехитрой «профессии» можно обучить все население, а сбором урожая с полей, лесозаготовками и поиском руды заняться самостоятельно — благо божественная длань делает это в считанные секунды.

Человечки разных профессий подсвечиваются разными цветами, поэтому сразу видно, кто из них кто. В оригинале с этим были проблемы: понять, на какой работе занят тот или иной подопечный, можно было, лишь вплотную приблизив к нему камеру, — что, как вы понимаете, очень неудобно, когда у тебя в подчинении находятся сотни человек.



1soft.ru

Десятки тысяч покупателей по всей России

Интернет-магазин
www.1soft.ru

игры
мультимедиа
музыка mp3
фильмы тред4
фильмы DVD
программы 1C

Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

Смотри кино, играй в игру

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

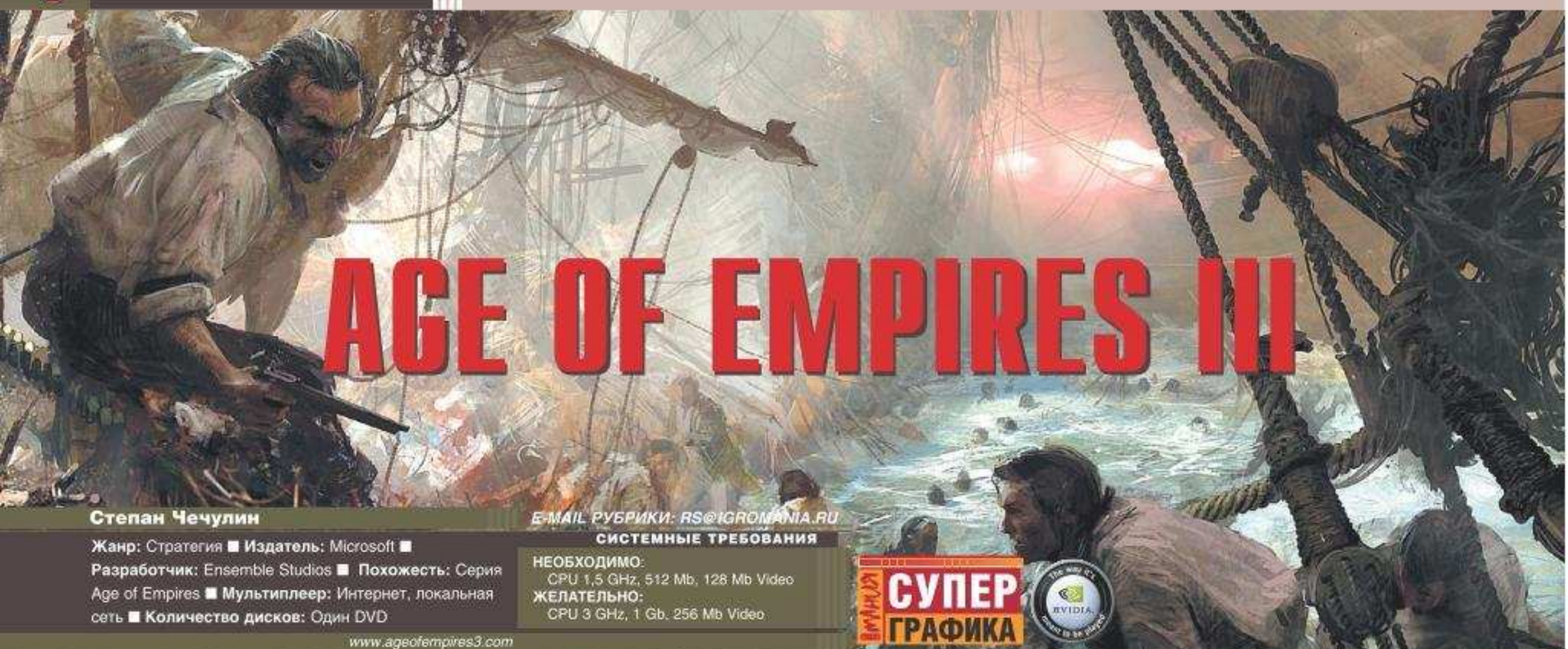


united
international
pictures

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.



Степан Чечулин

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Microsoft ■
Разработчик: Ensemble Studios ■ Похожесть: Серия
Age of Empires ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

СУПЕР
ГРАФИКА



www.ageofempires3.com

Знаете, друзья, чертовски сложно рассказывать об игре, которая на протяжении своего долгого пути от начального замысла до финального релиза постоянно находилась под прицелом бдительных акул пера. Пока разработчики накладывали на виновника торжества грим и заставляли разучивать слова сложной роли, наши штатные «агенты 007» внимательно наблюдали буквально за каждым шагом новоиспеченной звезды, по крупицам собирая информацию и на лету подхватывая горячие новости.

Всего лишь пару номеров назад Игорь Варнавский рассказал в нашем «Центре внимания» об Age of Empires III чуть ли не все, что можно, а в прошлом номере мы — шутка ли! — выкатили подробный отчет о впечатлениях от уже вполне себе «живой», почти завершенной версии игры! Казалось бы, после такого вала информации рассказывать попросту нечего. Однако, как оказалось, в рукаве у разработчиков осталась еще пара козырей, которые, понятное дело, были показаны только в финальной версии игры. О них-то и поговорим.

Ожившая история

Собственно, первый сюрприз ждет вас уже в самом начале игры — пара весьма неплохих роликов на движке, из которых становится понятно, что в новой «эпохе империй» вам не придется управлять безымянной армией каких-нибудь там папуасов, а предстоит осилить тернистый путь нескольких поколений Блэк, играя попеременно за всех ее именитых родственников чуть ли не до девятого колена.

Кампания разделена на три сюжетные главы, действие каждой из которых происходит в конкретный исторический период. Если, например, в первой части вы играете за свирепого мужика по имени Морган Блэк, громите турок и открываете неизвестную и таинственную Америку, то уже во второй главе вам придется влезть в шкуру внука Моргана — Джона, который бежит с винтовкой наперевес по джунглям, водит дружбу с индейцами, воюет исключительно с англичанами и — представьте себе! — с русскими

и как бы между делом принимает деятельное участие в постройке никому пока неведомых Соединенных Штатов Америки.

Понятно, что кроме смены главных героев меняется и исторический антураж. Так, если в первой главе в вашем распоряжении только всякоразные древние лучники, копеечки да кавалеристы, вооруженные шашками, то уже во второй армия вооружена ружьями, из которых радостно поливает противника свинцом на расстоянии.

Кроме того, с течением времени вы сможете возводить новые современные хозяйства — плантации, откуда в закрома родины регулярно поступает золото, или же заводы, где можно изучить всяческие улучшения и таким образом резко повысить боеспособность вашей грозной армии. Главное, успевать своевременно переходить из одной эпохи в другую — и все будет хорошо. Правда, стоит отметить, что в большинстве случаев вы жестко ограничены историческими временными рамками, так что не надейтесь совершить научно-техничес-

кий скачок и начать стругать пушки, которые легко и просто изорвут на британские флаги не успевшего развиваться противника. Увы, подобные тактические маневры доступны только в мультиплеере, а в кампании соблюдается некий паритет, и в принципе вы с противником почти всегда находитесь на одном уровне развития.

Так что выигрывать надо не умением, а, представьте себе, числом. Как ни прискорбно, но в новой «Эпохе империй» мы получили геймплей, столь густо пересыпанный нафталином, что аж обидно. В каждой миссии (между прочим, как и в самой первой Age of Empires) единственное, что от вас требуется, — это быстренько наплевать все доступные постройки, изучить все возможные апгрейды, а затем тупо клепать солдат и регулярно отправлять их на штурм вражеских позиций. Учитывая, что тутошные задания, мягко говоря, разнообразием не страдают (задача практически каждой миссии — уничтожить под корень армию противника и разрушить его постройки), уже к середине второй главы



- 1 Туристическая экскурсия по живописным берегам Нового света закончилась, мягко говоря, трагически.
- 2 Смешались в кучу кони, люди... И поди разбери в такой свалке, где свои, а где чужие.
- 3 Вражеские всадники, огреба пару крепких артиллерийских зарядов, в панике убегает прочь от стен нашего форта.
- 4 Ваша столица. Именно тут вы и будете заказывать себе подкрепления и ресурсы.



Большая игра



Как уже было упомянуто в рецензии, в игровой кампании вы катитесь по прямым сюжетным рельсам и всегда играете за одну сторону конфликта, вправляя мозги англичанам, туркам, испанцам и даже русским. Так что понятно, что

все достоинства **Age of Empires III** можно оценить исключительно в мультиплеерном режиме, где вы, во-первых, не ограничены временными рамками, а значит, можете одолеть противника, совершив технологический прорыв и настроив пушек, в то время как супостат будет воевать жалкими лучниками. Ну, а во-вторых, только в мультиплеере можно выбрать государство, за которое играть. Всего на выбор представлены восемь наций: Британия, Испания, Германия, Португалия, Россия, Франция, Голландия и Турция. Надо сказать, что каждая страна обладает своими уникальными плюсами. К примеру, русские производят крестьян за раз по пять штук, а голландцы могут строить банки, которые обеспечивают стабильный ручеек золота в вашу казну. Кроме того, у каждого государства есть особые, чрезвычайно сильные, типы войск, которые частенько способны решить исход всего сражения.

становится как-то скучно.

Конечно, в третьем акте, с появлением паровозов, фабрик, дальноточной артиллерии и тому подобных достижений цивилизации, геймплей становится интереснее, однако на общую картину это практически не влияет. Да, можно изучить сотню улучшений, отгрохать десятки зданий и получить в свое распоряжение несколько видов артиллерии, пехоты, кавалерии и кораблей... Но все это мы в том или ином виде уже наблюдали в сотне прочих RTS!

Впрочем, в Age of Empires III есть-таки одна действительно свежая идея, тот самый второй козырь, который «сыграл» в финальной версии игры. Это — ваша столица, которая довольно-таки сильно влияет на геймплей в целом. Дело в том, что за каждое действие, будь то банальное истребление вражьей армии или же выполнение дополнительного задания в миссии, вы получаете опыт. И чем выше его уровень, тем больше интересных вещей вы сможете сотворить в столице. Простой пример: на десятом уровне развития можно изучить технологию стремительного производства кавалерии или пехоты, улучшить добычу древесины или же технологию скоростного сбора урожая. Кроме того, периодически из столицы можно запрашивать подкрепление или заказывать необходимые апгрейды и ресурсы. Понятно, что количество и тип

войск, а также объем этих самых ресурсов, которые поступят ценной бандеролью из главного города вашей земли, напрямую зависят от вашего уровня. Такая вот получается стратегия в стратегии.

Ну и, наконец, внешний вид. Как мы уже не раз говорили на страницах «Игромании», главная прелесть Age of Empires III — конечно же, не в морально устаревшем геймплее, а в графике, которая диво как хороша. И, честно говоря, финальная версия еще больше нас в этом убедила.

Да, пускай здешний геймплей древнее мамонта, но за ту красоту, что подарили нам граждане из **Ensemble Studios**, можно простить многое. Тут вам и отменная анимация юнитов, и потрясающие воображение спецэффекты, и какая-то неправдоподобно точная детализация каждого здания или солдата. Можно бесконечно посылать войска в атаку, только чтобы полюбоваться на то, как «тряпичные» модели солдат весело разлетаются, словив крепкий пушечный заряд. Или раз за разом штурмовать укрепления противника и сжигать его города, наслаждаясь зрелищем разлетающихся на кирпичики зданий и аплодируя разработчикам при виде веселого пламени, объявшего какую-нибудь пыльную мельницу.

Что ни говори, но местные сражения — самые красивые из всех виденных нами за последнее время. И не только сражения!

Смело можно утверждать, что в Age of Empires III впечатляет все: шикарная вода, в которой резвятся рыбки, ослепительное солнце, красивейшие песчаные пляжи и буйные джунгли — все это вызывает острое желание с радостным воплем сигануть в экран монитора, чтобы попасть в тот, такой живой и прекрасный мир.



Так же как чертовски сложно написать что-то новое об игре, о которой известно все и вся, невероятно трудно сделать однозначный вывод о том, что же такое Age of Empires III. Пять лет потребовалось разработчикам, чтобы выдать почти ту же самую игру, которую мы узнали в 1999 году под названием **Age of Empires II: Age of King**. Но, с другой стороны, им понадобилось пять лет на то, чтобы создать самую красивую RTS последнего времени. Да, Age of Empires III однозначно стоит потраченных на нее денег и, конечно, подарит вам как минимум несколько приятных вечеров. Но, увы, эта игра подобна дорогому голливудскому попкорн-блокбастеру: вы отлично проведете за ней время, оприходуете не один пакет чипсов, восхититесь спецэффектами и лихим действием, однако спустя пару дней вряд ли вспомните не то что сюжет, а хотя бы название фильма и уж точно не станете смотреть его во второй раз. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

[illegible]

ДОЖДАЛИСЬ?

Наш знакомый актер выступил в своей классической роли в старом спектакле, от которого уже чуть-чуть клонит в сон. Тем не менее преступно малое количество свежих идей и бесстыдно поседевший геймплей испускаются интересным сюжетом, волшебной музыкой, голливудским размахом декораций и феерическими спецэффектами.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

Civilization IV



Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Глобальная стратегия ■ Издатель: 2K Games ■
Разработчик: Firaxis ■ Похожесть: Серия Civilization ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, hot-seat ■ Ко-
личество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

**ВЫБОР
РЕДАКЦИИ**

www.civ4.com

Когда пишешь о продолжении такой великой игры, как **Civilization**, по телу разносится какая-то, натурально, святая благодать. Ощущение такое, будто прикасаешься к неким древним мощам. «Цивилизация» — это что-то настолько большое, мощное и древнее, что говорить о ней в той манере, в которой мы обычно говорим о компьютерных играх, — кощунство и грех.

Она абсолютно вне всего: времени, пространства и даже стандартных оценочных лекал журнала «Игромания». Технологии? Ха! Графика? Бу! Звук/музыка? Зачем? Геймплей?... А вот это уже важно. Несмотря на то что за последние пятнадцать лет он почти не изменился, Civilization была и остается одной из самых увлекательных игр во вселенной.

Процесс развития

Первые две тысячи лет было, как обычно, очень скучно. Не топясь, мы изобрели колесо, письменность и ирригацию. Построили несколько ферм, научи-

лись ловить рыбу, соединили дорогами оба наших города и даже снарядили двух разведчиков на исследование континента. Первого, правда, практически сразу же задрал дикий лев, зато второй наткнулся на китайцев.

Китайцев было много, очень много. А еще им постоянно не хватало еды. Мы предложили им менять рыбу на золото и жили дружно еще полторы тысячи лет до того момента, когда у нас наконец-то не появились первые замки. За то время наша наука значительно шагнула вперед, мы научились строить каменные здания, обрабатывать железо, а также нашли ответы на несколько основополагающих вопросов мироздания. Главный из таких вопросов — что делать с китайцами (их много и когда-нибудь нам с ними будет тесно на одном континенте) — решился с приходом христианства и понятия освященных крестовых походов.

В последующие триста лет мы с попеременным успехом сражались с язычниками, отбивали атаки их рыцарей и боевых слонов,

пока, наконец, не изобрели порох.

К 860 году н.э. мы уже захватили весь континент, соединили города дорогами и выгнали рабочих на целину. Почти пять веков мы жили в мире и созидании. Города росли, и скоро нас стало уже десять миллионов. Мы изучали корабельное дело, астрономию и философию, готовились к эпохе великих географических открытий и мечтали о том, как в один прекрасный день понесем свет культуры другим народам...

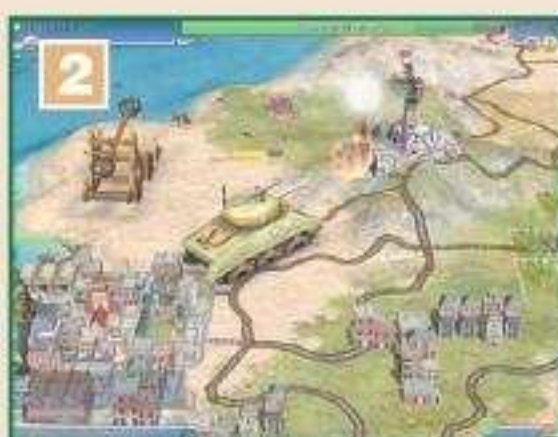
Ровно в 1400 году к нашему континенту причалило несколько военных транспортов с десантом из морских пехотинцев при поддержке трех танковых взводов. Это были атцеки. Они принялись пропагандировать ислам, бомбить наши города, стремительно сносить укрепления и медленно, шаг за шагом, продвигались к столице... Не знаю, как удалось продержаться последующие двести лет, но в 1610 году — после серии ядерных ударов по трем главным городам — все закончилось и наша цивилизация стала официально считаться погибшей...

Из других интересных событий, также произошедших за эти пять с половиной тысяч лет: в другой части света греки выиграли четвертую мировую войну; еще до нашей эры великая монгольская цивилизация была уничтожена французами; а итальянцы приняли ислам и объявили джихад миролюбивым арабам-конфуцианцам...

Чему учит история?

Правильный ответ — ничему. Вышеописанный сценарий, который на первый взгляд похож на стопроцентный бред, типичная шести-семичасовая партия в **Civilization IV**. Несмотря на многочисленные изменения (о которых ниже), четвертая часть самой великой стратегии на свете унаследовала от своих предков главное: это по-прежнему великая игра-эксперимент, в которой можно бесконечно ставить всевозможные опыты над историей.

Если по каким-то ужасным причинам вы совсем не в курсе, о чем мы тут вообще говорим, то



- 1 На заре человечества геополитика была значительно проще и все спорные дипломатические вопросы решались при помощи дубинок.
- 2 Наш бронетанковый батальон был атакован отрядом линейной пехоты при поддержке... катапульты. Все-таки приятно осознавать себя цивилизованным человеком.
- 3 В городе Муроме родился, вы не поверите, академик Сахаров. Пока не увлекся диссидентством, его нужно срочно отправить на разработку атомной бомбы.
- 4 То, что города в нашей стране носят русские, английские и греческие названия, говорит о великих ратных подвигах прошлого. Или попросту о том, что мы когда-то всех уничтожили.

X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE

Александр Кузьменко

Жанр: Action/Полевая игра ■ Издатель: Activision ■
Разработчик: Beenox, Raven Software ■ Похожесть:
Diablo ■ Мультиплеер: Hot-seat ■ Количество
дисков: Три CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

www.xmenlegends2.com

Один (между прочим — гениальный) писатель по имени Хорхе Луис Борхес как-то сказал, что в литературе существует всего пять классических сюжетов и содержание всех без исключения книг или фильмов — суть начиненные различными деталями вариации на эти несколько тем. Поглощая сублимированный продукт индустрии электронных развлечений в тех количествах, в которых мы все в «Игромании» его ежедневно поглощаем, рано или поздно приходишь к похожему неутешительному выводу. Большинство тех проектов, что сейчас пасется на рынке, суть клоны, тотальные модификации, «авторские версии», короче говоря — вариации на тему нескольких когда-то успешных игр.

В наши дни вероятность увидеть «уникальный экшен», «необычную стратегию» или «свежий взгляд на RPG» равна вероятности встретить йети по пути из булочной домой. От мысли, что все идеи для компьютерных игр были придуманы еще в прошлом веке, становится порою очень так

не по себе. Есть, конечно, из этого правила и редкие исключения, но они — либо дремучий архаизм (см., к примеру, неподалеку рецензию на удивительный **Rag Doll Kung Fu**), либо игры настолько некоммерческие, что о них вряд ли кто-то когда-нибудь слышал.

Индустрия идет по пути глобальной унификации всего и вся, и если тенденция усилится, то лет через пять рецензии в журнале «Игромания» станут просты и лаконичны, как и все грядущие игры. Действительно, какая необходимость долбить, аки дятел, по клавиатуре и разливать мысль по страницам, когда можно будет коротко и понятно написать: «Как **DOOM**, только красивее и в древнем Риме». Или: «Как **Age of Empires**, только про космонавтов и с живородящими инопланетянами». Или: «Как **Diablo**, но с файтингом и про суперменов в лосинах»...

Последняя фраза, кстати говоря, уже не про некую эфемерную игру будущего, а про весьма реальный **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse** — проект с непривычно коротким для наших дней на-

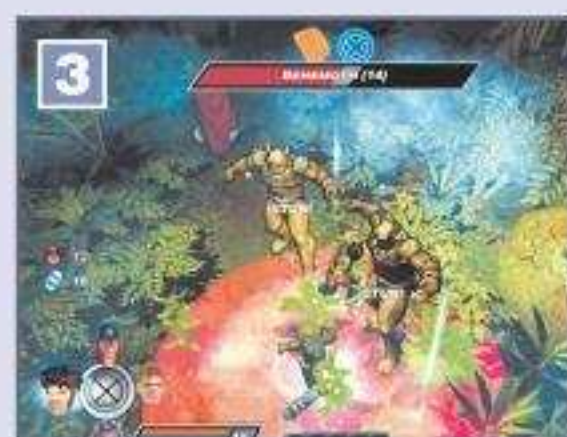
званием всего из шести слов. Да, да, это действительно в точности «как Diablo, но с файтингом и про суперменов в лосинах». Если вам, исходя из вышеописанной теории простоты и лаконичности, достаточно такого описания, то можете смело переходить к изучению баллов напротив «Рейтинга «Игромании»». Для всех же остальных ниже предлагается обычная рецензия в духе старого времени.

Люди-хе

Собственно, для начала короткое пояснение: **X-Men Legends II** — это, что очевидно, вторая часть игры **X-Men Legends**, о которой вы, конечно же, никогда не слышали, ибо это чудо вышло год назад исключительно на консолях. По ряду каких-то совершенно необъяснимых причин на тех же приставках **Legends** умудрилась стать не только «самой продаваемой «икс-мен»-игрой в истории, но и одной из самых продаваемых игр сезона вообще. Неудивительно, что после такого поворота событий выход второй части был всего лишь вопросом времени.

Кстати, о времени. События **X-Men Legends II** в какой-то мере повторяют события фильма «Люди Икс 2» (если не смотрели, то, право, не страшно), но местами серьезно от них отличаются. Итак, надрвав очередным плохишам всевозможные места в предыдущей части, иксмены сталкиваются с куда более серьезной опасностью в лице Самого Страшного Мутанта на Свете по имени Апокалипсис. Причем негодяй оказывается настолько страшным, что для борьбы с ним мутанты из фракции Людей Икс идут на беспрецедентный шаг и объединяются с партией мутантов-плохишей из фракции Brotherhood (к чему подобное объединение привело — см. в нашей познавательной заметке неподалеку).

Геймплей, как уже неоднократно говорилось выше, здорово напоминает **Diablo**... хотя какое там «напоминает»! Пять больших уровней-актов с непременным боссом в конце, система «город-подземелье», NPC не делают ничего, кроме как раздают «квесты»



- 1 Между прочим, один из промежуточных боссов — «русский» мутант по имени Mikhail. Да, а еще у него есть подручный, которого зовут Petrovich.
- 2 Битва на дирижабле с негодяем по кличке Бездна — пожалуй, самый интересный момент во всей игре.
- 3 С такими спецэффектами в приличные дома не пускают вот уже как года два.
- 4 Зеленый птеродактиль по имени Саурон явно ошибся игрой. Хоббиты — они не здесь, дружище!



или продают оборудование, похожий принцип прохождения главной сюжетной линии с выполнением необязательных «побочных заданий», наконец — «красная полоска» жизни и «синяя полоска» маны... В X-Men Legends II, право, куда как проще перечислить не сходства, а отличия этой игры от Diablo. Благо их совсем немного.

Во-первых и в-главных, в вашем распоряжении находится не один герой, а сразу четверо. В принципе, идея была весьма неплоха: из всего парка доступных экс-людей (а доступно их ровно пятнадцать) собрать уникальную четверку разносторонне одаренных мутантов и прокачать их по разным специализациям. Благо в игре есть и мутанты-специалисты по ближнему бою (Джаггернаут, Росوماха или Колосс), и мутанты-летуны (Гроза, Шельма и другие), и, наконец, мутанты-стрелки (Циклоп, Гамбит, кто там еще?).

Однако на практике вам доверят руководить действиями только одного икс-мена. И пока вы с ревом нарежете в капусту агентов сил зла, ваши трое друзей лишь покорно бегут по пятам, застревают в коридорах и всецело руководствуются своим недалеким искусственным интеллектом. Конечно, переключаться на других членов партии никто не запрещает, однако нужно это только для решения нескольких несложных головоломок. По сути, всю игру можно пройти, управляя одним-единственным мутантом-«танком». Тактика примитивна до жути: вы врываетесь в гущу врагов и начинаете жестокое избие-

ние. В это время ваши товарищи тихо стоят в стороне, выкрикивают пафосные речевки (типа «скорее, друзья, уничтожим всех злодеев!») и грустно забрасывают гадов спейзэффектами.

Второе и последнее серьезное отличие от пресловутого Diablo — уже куда как серьезнее. В X-Men Legends II, вы не поверите, очень интересная боевая система. По умолчанию у каждого из подведомственных персонажей есть как минимум два вида атаки: быстрый, но не очень сильный удар (ну, или выстрел) и — наоборот — сильный, но не быстрый. Обучившись воспроизводить их в определенной последовательности, можно вытворять всевозможные интересные комбо — например, в прыжке бить гадам в челюсть титановыми лезвиями или же сносить троих негодяев одной пущенной из глаз молнией. Набирая опыт, можно разучивать все новые удары или «заклинания», постепенно наблюдая, как из грустной недо-Diablo игра плавно превращается в весьма достойный файтинг.

Послушайте доброго совета: просто не воспринимайте эту игру как «ролевою». Прекратите раскидывать «экспиренс» по параметрам подшефных мутантов и перестаньте предаваться грустному RPG-вещизму, распределяя между героями шайтанские амулеты и свеженайденные +5 валенки. Если вы поручите все это компьютеру (AI прекрасно справится!), то увидите, что игра, лишившись бестолковых ролевых атавизмов, вдруг окажется весьма даже неплохим экшеном.

О технологиях, как видите, в конце и совсем чуть-чуть. Очевидно, что, будучи одним из главных приставочных хитов, по меркам нынешних PC-игр X-Men Legends II выглядит совсем уж позавчерашним днем. В местных героях полигонов не больше, чем в заставляющем юните из **Age of Empires III**, их анимация — рваная, а качество текстур заставляет грустно вспоминать о временах расцвета видеокарты GeForce 2. Положение спасают лишь обильные и в общем-то весьма цветастые спецэффекты, однако и от них через пару часов игры начинается серьезная рябь в глазах.

Резюмируя: несмотря на большой потенциал, X-Men Legends II, к сожалению, не светит ничего. Задумка с четырьмя главными героями хороша, но на полную катушку работает только на консолях и только тогда, когда за одним экраном одновременно играют несколько человек. Всевозможные «ролевые» элементы примитивны настолько, что уже через полчаса все операции с перераспределением «экспириенса» без сожаления доверяются AI. Наконец, боевая система — единственное, что здесь по-настоящему интересно — безнадежно осквернена отсталыми технологиями.

Конечно, у нас еще есть дежурная отмазка о том, что если вы вдруг равнодушно дышите ко всему, что так или иначе касается «Людей Икс», то попробовать, конечно, можно... Но ведь совсем не факт, что нужно. ■

Вам, иксменоведы!



Что в **X-Men Legends II** по-настоящему применительно, так это то, что игра сделана с большой оглядкой на могучую армию иксменоводо- и иксменоведов. То есть всех тех людей, которые безошибочно назовут дату выхода каждой брошюры одноименных комиксов и не моргнув глазом перечислят основные отличия «классической» редакции семидесятых годов от современных X-Men-сериалов.

Куча мелких деталей вроде нескольких вариантов фирменных мутантских костюмов, знакомые по комиксам, фильмам и мультсериалам локации, а также полное соблюдение всех, даже незначительных X-Men-традиций вроде непреходимо idiotских монологов суперзлодеев. Кроме того, специфика местного сюжета разрешает собрать в одной команде как собственно икс-менов, которыми руководит мудрый вождь и наставник профессор Ксавье, так и «злых мутантов» из группировки Brotherhood под предводительством убер-негодяя Магнетто. Благодаря такому фортелю сбывается многолетняя мечта всех фанатов: в X-Men Legends II можно наконец-то посмотреть, как хорошие и плохие парни будут действовать в одной команде. Конечно, людям, которым один черт, кто тут Росوماха, а кто Бюкер, — все это искренне непонятно, зато для настоящих ценителей подобный ход — полный переворот всей системы X-Men-ценностей. Ну, примерно как если во время Второй мировой коалиция Сталина и Гитлера сражалась бы против США. Другими словами: все это дико, странно и непонятно, но при этом жутко интересно — фанаты буквально пищат от восторга.

Неудивительно поэтому, почему в профильных западных изданиях X-Men Legends II дают оценки значительно выше той, что вы можете наблюдать в правом нижнем углу этой страницы. Ведь в то самое время, когда мы изучали труды о Чебурашке и корпели над очередной притчей о житие юного Володи Ульянова, тамошние рецензенты каждую субботу шли в книжный магазин за новой серией комиксов, а на досуге собирали коллекционные фигурки Циклопа, Гамбита и Женщины-Грозы. Отсюда и такой культурный разрыв.

Качество	Важность
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	1
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	2
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	4
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	5 (60%)

ДОЖДАЛИСЬ?

Эпическая action/RPG-сaga про Людей Икс, которая уже после получаса игры превращается в грустное Diablo с лосинами и молниями из глаз. Все «ролевое», что здесь есть, безнадежно скучно, а кроме мордобития — никаких чудес.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★☆☆☆☆	7.0
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

FIFA 06

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Симулятор футбола ■ Издатель: Electronic Arts ■ Издатель в России: Софт Клаб ■ Разработчик: EA Sports ■ Похожесть: Серия FIFA ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

<http://fifa06.ea.com>

Друзья, разрешите в очередной раз пожаловаться вам на легендарную серию **FIFA** от **Electronic Arts**! Дело в том, что писать про нее становится все сложнее и сложнее. Ну да — выходят новые версии. Вот только «новизна» их с каждым годом оказывается все под большим и большим сомнением. Возьмем, к примеру, «жигули-шестерку» 92-го года выпуска, но с отреставрированным кузовом, перебранной ходовой, тонированными стеклами и спойлером — это новая машина или нет?

Та же самая беда и с очередной частью **FIFA**, которая в предложенной «системе координат» один в один напоминает отремонтированную и покрашенную «шаху». Впрочем, «шаха» она и есть — **FIFA 06**. Садитесь — покатаемся!

Те же бутсы, только в профиль

Каждый подросток знает, что верить разработчикам и их рекламным бредням нельзя. И **FIFA 06** — живое тому доказа-

тельство. Фанаты футбольной серии не дадут соврать: трейлеры новой части выглядели настолько хорошо, что даже прожженные скептики роняли скупые слезы умиления и с надеждой откладывали трудовую денежку на предстоящий шедевр.

Но вот наступил момент истины, зажуужали винчестеры и... И нас, как всегда, цинично обманули: прекрасная принцесса опять превратилась в Золушку на движке бог знает какого года, с мутноватыми текстурами, угловатыми моделями и клеймом «ну а чо вы хотели от игры, которая создавалась для Sony PlayStation 2?».

Внешне **FIFA 06** — вы будете смеяться! — чем-то напоминает Софию Ротару и Аллу Пугачеву. Да-да, абсолютно та же картина: бабушки из всех сил стараются выглядеть на сцене как горячие семнадцатилетние «тинки», рядятся в коротенькие юбки и яркие блузки, килограммами расходуют пудру и тональные кремы, натягивают «текстуры» со спины на морщинистый

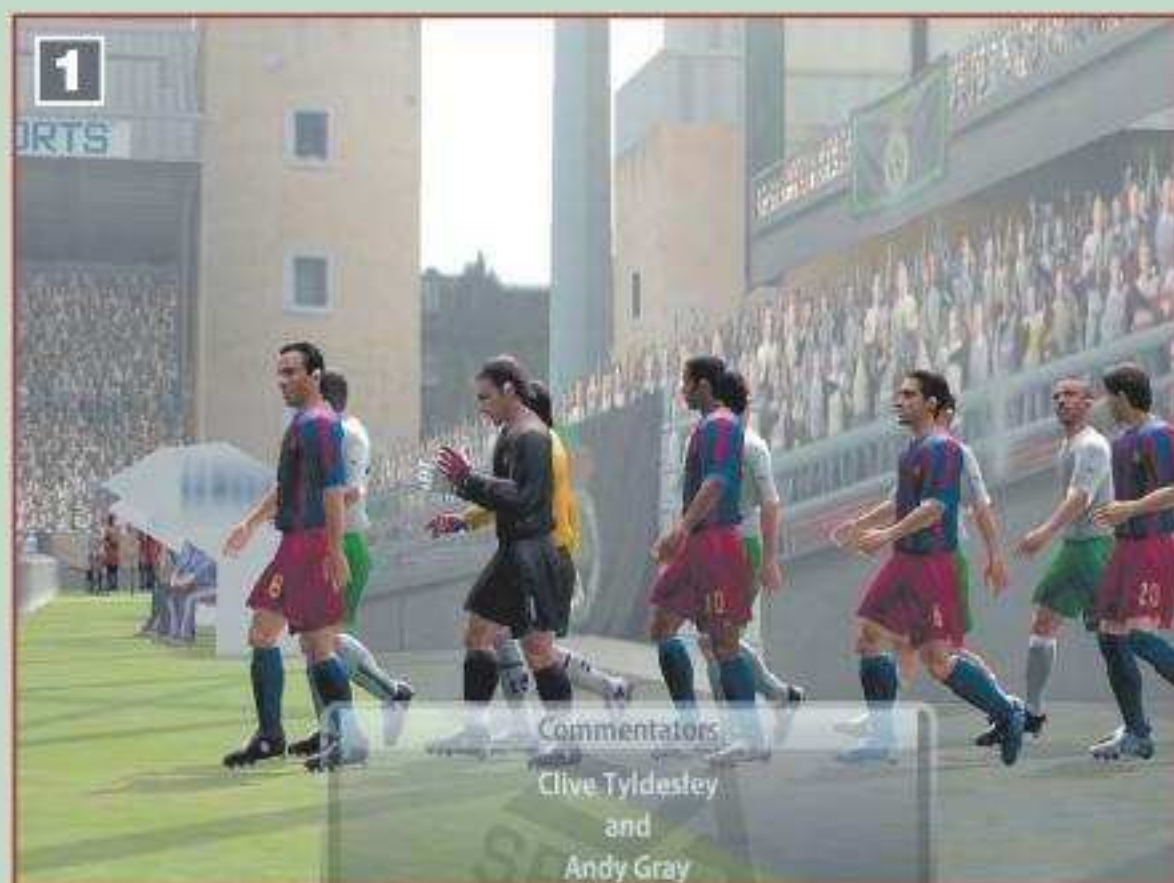
лоб и так далее. Зрелище, сами знаете, не очень приятное. Вот такую же смесь удивления, жалости и неприязни вызывает движок **FIFA 06**. Главное его отличие от предыдущей версии — более насыщенные цвета текстур. Справедливости ради стоит отметить, что поначалу этот трюк срабатывает — кажется, что игра выглядит очень даже приемлемо. Но потом понимаешь, что «ярче и сочнее» еще не значит «лучше». На повторах бросаются в глаза угловатые модели игроков, расплывчатые текстуры, цветовые пятна на лицах и прическах и тому подобное. Общий итог неутешительный: красочно, кричаще, но в то же самое время — убого.

Есть и еще парочка скромных изменений в графике. Первое — обновленная анимация. Игроки действительно стали двигаться заметно лучше, так что по этому пункту **EA Sports** ставим «зачет». Второе — подвижная сетка ворот. А вот с ней, если честно, беда и огорчение. Дело даже не в том, что

она слишком яркая и «нереалистичная», а в том, что разработчики напортачили с физикой — сетка рвется при первом же удобном случае, то есть чуть ли не по несколько раз за игру.

В общем, смотреть в **FIFA 06** практически не на что. А есть ли что слушать? Не переживайте — тут все на твердую пятерку. Уж на что **Electronic Arts** всегда находит кучу денег — так это на упитанный саундтрек. Жанровая направленность музыки в «спортивной» серии издательства не меняется уже который год: рэп в **NBA**, рок в **NHL** и, соответственно, микс из попсы и латиноамериканской музыки в **FIFA**.

Да, кстати! Впервые за несколько лет вы больше не услышите гнусавое «Good defending! Yeah!» — игру теперь комментируют не Алли Мак-Койст с Джоном Мостоном, а Клайв Тайлдесли и Энди Грей. На наш взгляд, новый дуэт гораздо лучше воспринимается на слух — особенно хорош Клайв. Он меньше гнусавит, грамотно подбирает интонации к ключевым



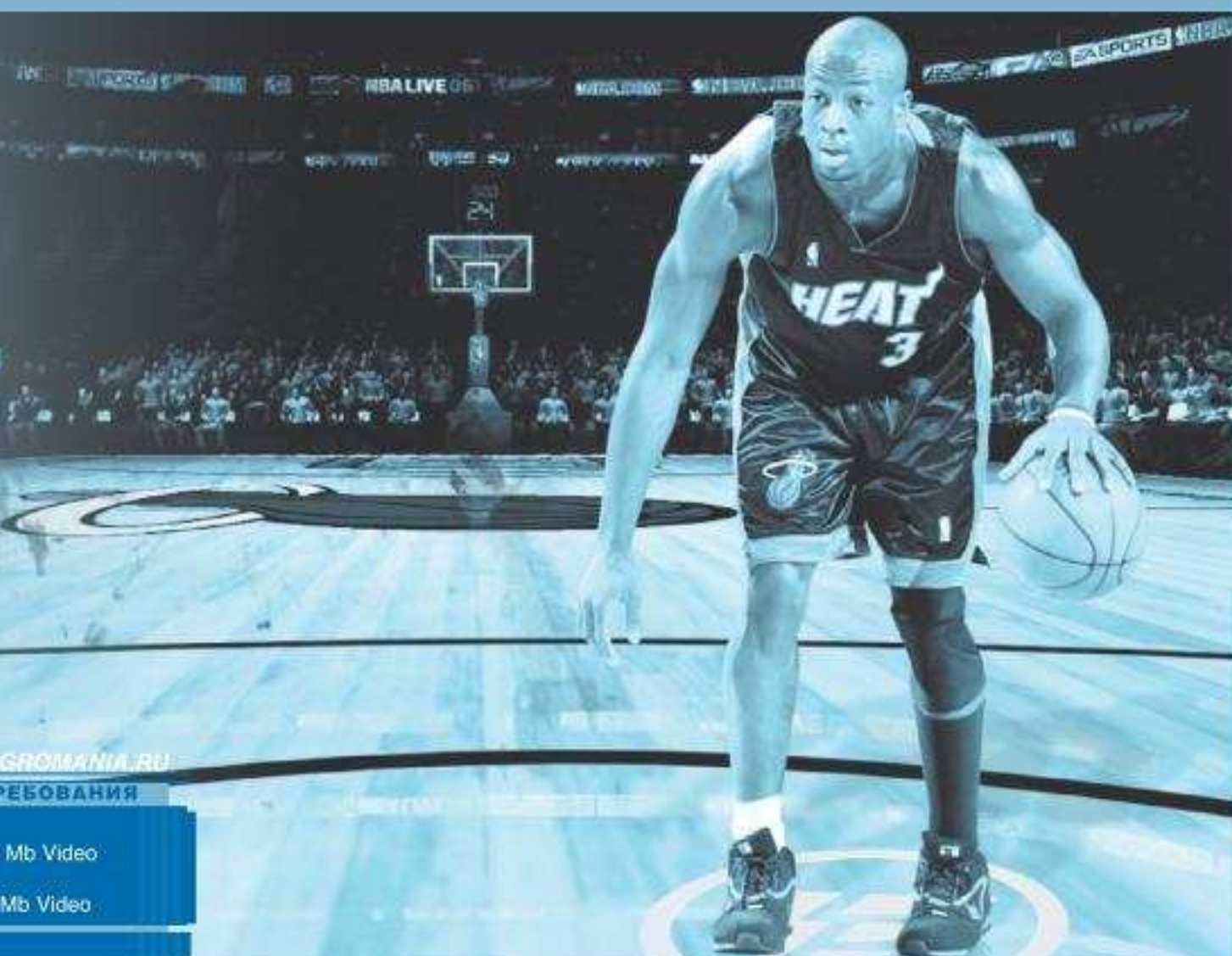
- 1 Отлично смоделированные стадионы всегда были сильной стороной серии.
- 2 Штрафные «по-спартански». Ни вам прицела, ни читерской «подкрутки» — целимся строго на глаз.
- 3 Да, сетка теперь движется. И постоянно рвется, зараза.
- 4 «Барселона» празднует гол Деко. Сейчас ему будут целовать ногу. Но забил он — три раза ха-ха! — головой!

The screenshot displays the CARDS CENTRAL application interface. The interface is divided into several sections. On the left, there is a sidebar menu with options: 'New Board', 'My', 'Team Management', 'Transfer', 'Transfer Control', and 'Edit Card'. Below this menu is a profile card for 'J. B. Smith' with a 'TRANSFER' button. The main area on the right shows a 'Transfer Control' screen with a green background, a 'Transfer' button, and a 'Transfer Control' button. At the bottom, there is a navigation bar with icons for 'Home', 'New Profile', and 'Help'.

Ну и второй — чисто «наш» недостаток — отсутствие российской лиги. Понятно, конечно, что отечественный футбол успехами особо не блещет, но могли бы и добавить. Зато в FIFA 06 с какого-то перепугу появился донецкий «Шахтер» (в режиме Rest of the World) — видимо, количество легионеров в нем перевалило за критическую отметку и горняки попали в поле зрения разработчиков.

91

NBA LIVE 06



Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор баскетбола ■ Издатель: Electronic Arts
■ Разработчик: EA Sports ■ Похожесть: Серия NBA Live
■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

www.easports.com/games/nbalive06

E-MAIL РЫСРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Спортивные симуляторы как зеркало отражают положение дел в реальном спорте. К примеру, можно вообще ничего не знать о прошлогоднем локауте в Национальной хоккейной лиге (да и смысла слова «локаут» тоже не знать), но достаточно один раз запустить **NHL 06**, чтобы понять, что хоккей в США и Канаде переживает далеко не лучшие времена. А вот **FIFA Soccer 06** выглядит уже лучше своей ледовой сестренки. Еще бы! Десятки миллионов футбольных болельщиков по всему миру — весомый аргумент для более вдумчивой работы над игрой. Но больше всего в этом году повезло виртуальному баскетболу. Сыграйте в **NBA Live 2006**, и вы сразу увидите, какой вид спорта является самым популярным на североамериканском континенте.

Как стать звездой?

Ахиллесова пята многих спортивных симуляторов — шаблонность. Игроки, лишённые индивидуальности, могут свести на нет

все впечатление от красивой графики, шикарного звука и даже реалистичного геймплея. Возьмем, к примеру, прошлогоднюю **NBA 2005**, в которой побеждать было нетрудно, даже играя за такую богом забытую команду, как, например, Utah Jazz. Сам факт победы над компьютером не удивителен, удивительно другое: визуально игра той же Юты практически ничем не отличалась от звездных Chicago Bulls.

А все почему? А потому, что звездный игрок в NBA — это не просто человек с миллионным контрактом и высокими характеристиками. Он еще и ведет себя на площадке не совсем так, как обычные баскетболисты. И вот это «не так» в реальной жизни как раз и определяет разницу между игрой успешных команд и аутсайдеров.

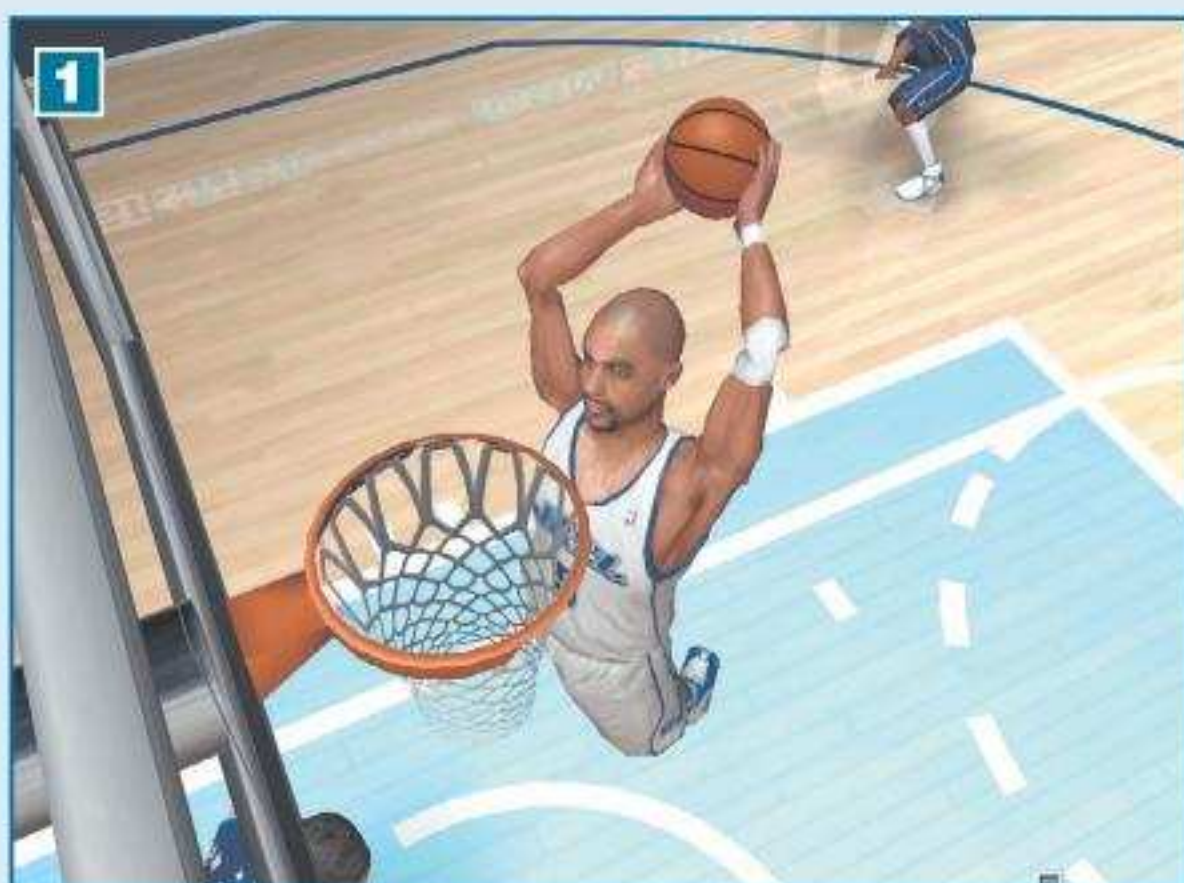
Как говаривал Филипп Бедросович Киркоров, «на пресс-конференции к звездам нужно приходиться подготовленными». Разработчики серии NBA наконец-то вняли абсолютно правильному совету нашего «зайки» и основа-

тельно подготовились к новому баскетбольному сезону, результатом чего явилась система умений, которыми обладают только настоящие звезды NBA.

Теперь каждый выдающийся баскетболист помимо стандартных характеристик — скорости, выносливости, меткости и так далее — обладает одной или несколькими из шести звездных способностей: Power, Playmaker, Scorer, Shooter, High Flyer или Stopper. Например, Андрей Кириленко — отличный стоппер, Джош Смит — прыгун, а Коуб Брайант — настоящий многостаночник, совмещающий в себе практически все вышеперечисленные таланты. Использовать умения проще простого, для этого достаточно нажать всего одну кнопку, и вот уже стоппер невероятным способом отбирает у оппонента мяч, а «летун» делает потрясающий данк.

Казалось бы, играй и радуйся. Но, увы, **EA Sports** просто не может не испортить хорошую идею странностями и несуразицами. «Звездный» режим не

стал исключением. У многостаночников, к примеру, может быть включено всего одно умение на выбор — делается это в специальном меню перед началом матча. Воображение рисует безумную картину. Подходит тренер, к примеру, к Брайанту и голосом Кашпировского говорит: «Сегодня, Коуб, тебя дико поперет на трехочковых бросках, зато из-под кольца будешь стабильно мазать и чакра обвиснет». Бред? Конечно бред, но мотивы разработчиков понять нетрудно, стоит лишь пару раз поиграть за команду, которая напичкана «суперменами» под завязку. Если активно использовать умения (а соблазн велик!), то баскетбол легко и непринужденно превратится в акробатическое шоу. Зрелище будет красивое и захватывающее, но абсолютно не похожее на реальную игру. Для того чтобы хоть как-то выманить на площадку поскуливающий за кулисами реализм, как раз и используется урезание ассортимента суперумений. Впрочем, на сбалансиро-



1 Где защита? Испугалась зеленоватой лысины Карлоса Бузера?

2 «Мне сверху видно все - ты так и знай!»

3 Какой тяжелый мяч! Аж вдвоем поднять не могут.

4 Устав от матчей и слэм-данка, можно развлечь себя трехочковыми бросками.

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

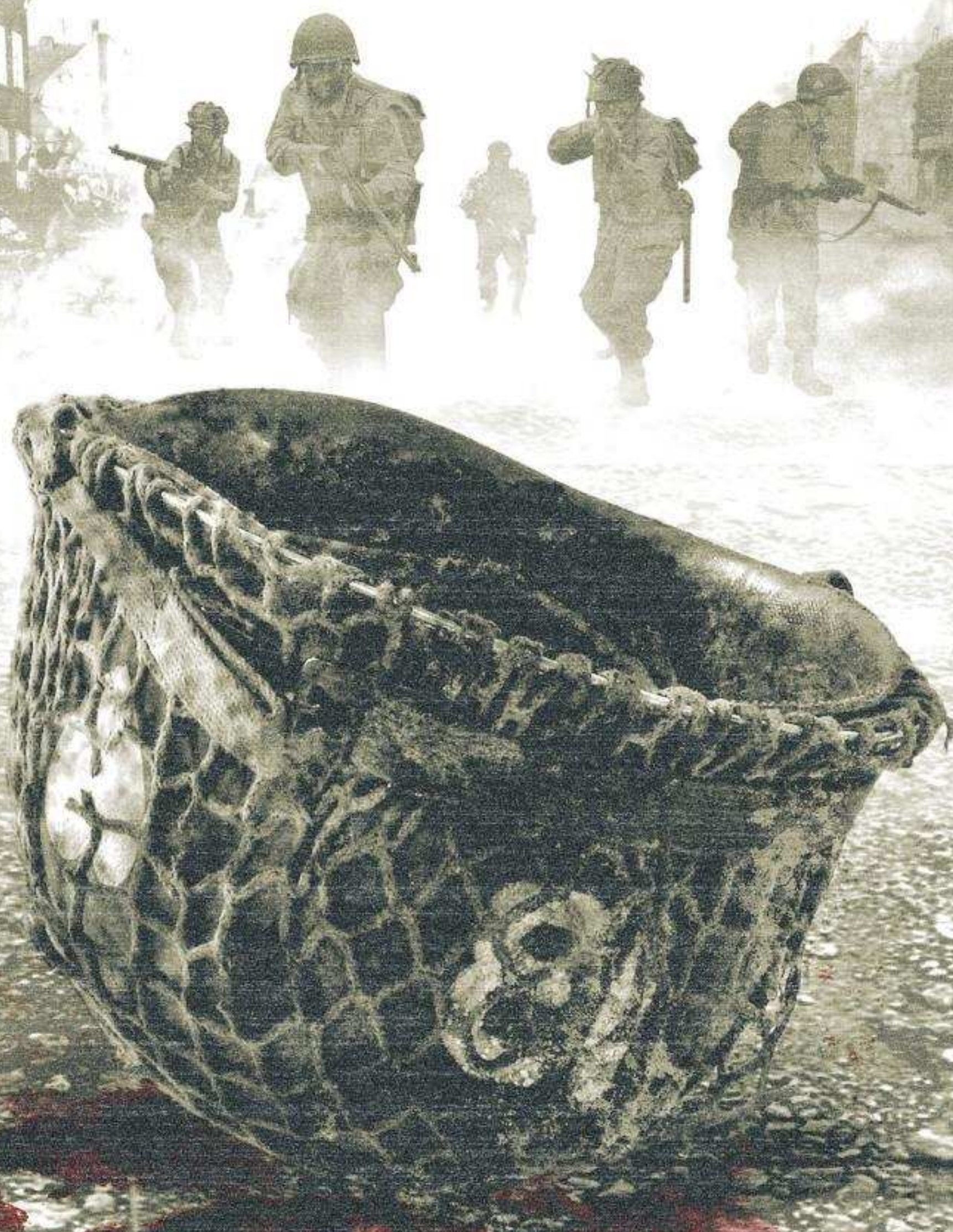


**РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"**

8.5

BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



www.brothersinarmsgame.com



UBISOFT

gearbox
software



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Товар сертифицирован.

Xbox, PC © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. P52 © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers In Arms Earned In Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

byka
BOKA ENTERTAINMENT
WWW.BOKA.RU

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Игорь Варнавский

Жанр: Action ■ Издатель: Ubisoft Entertainment
■ Разработчик: Gearbox Software/Ubisoft
Shanghai ■ Издатель в России: Бука ■ Похо-
жесть: Brothers in Arms: Road to Hill 30 ■ Муль-
типлеер: Интернет, локальная сеть ■ Количе-
ство дисков: Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.5 GHz, 1 Gb, 64 Mb Video

www.brothersinarmsgame.com

15 марта 2005 года: **Brothers in Arms: Road to Hill 30** выходят на PC. 18 мая 2005 года: объявляют **Brothers in Arms: Earned in Blood**. 22 сентября 2005 года: на выставке **Tokyo Game Show** упоминаются **Brothers in Arms 3**. 4 октября 2005 года: на прилавки магазинов поступает **Brothers in Arms: Earned in Blood**. За семь месяцев — две игры и анонс третьей части. Занимательная статистика, не находите?..

В порядке очереди

Earned in Blood свалилась на нас как снег на голову. Обещание **Gearbox Software** превратить «Братьев по оружию» в сериал слышали все, но никто не ожидал, что продолжение появится так быстро.

На этот раз нам предлагают выслушать рассказ сержанта Джо «Ред» Хартсока (веснушчатый парень из **Road to Hill 30**, был в подчинении у главного героя, Мэтта Бейкера) о его первых десяти днях войны. Рассказ этот адресован полковнику Самуэлю Маршаллу (реальная историческая личность), который собирал информацию о действиях небольших групп десантников в боевых условиях (в первой части ему же «исповедовался» Бейкер).

Франция 1944 года глазами Джо выглядит точно так же, как и Франция 1944 года глазами Мэтта. Это все тот же туннель из пуленепробиваемого кустарника,

колючей проволоки, брустверов и противотанковых ежей. Когда впереди появляются немцы, туннель разветвляется: первая дорога ведет напрямик к фашистам, вторая — им в тыл. И с той и с другой стороны обязательно есть хорошо оборудованные укрытия, заранее приготовленные добрыми наци-самаритянами (а кто еще это мог сделать? Они же хозяйничали в оккупированной Лягушандии). Последовательность действий в такой ситуации всегда одна и та же: пока несколько человек, заняв позиции напротив противника, яростно его обстреливают, еще одна команда заходит со спины и устраивает смертоубийство. Указанную процедуру повторить 6341 раз до полного исчезновения немецко-фашистских симптомов.

Диагноз: формула «умного» экшена, изобретенная Gearbox, опять работает с перебоями. Сама по себе идея геймплея, где врага нужно брать не кавалерийским наскоком, а тактикой, хороша и очень похвальна — и отлично прижилась в проектах многих конкурентов. Однако в нашем случае вся «умность» сводится к одной-единственной тактике, которая уже была описана выше. Вместе с тем нельзя не отметить, что сослуживцы Хартсока действуют весьма разумно и очень грамотно выбирают укрытия (главное, не забыть указать им позицию — дальше сами разберутся), а интерфейс



1 Самый яркий момент за всю игру. Хартсок выживает, а вот его спаситель...

2 Игровой движок старательно пытается оторвать нацистам головы, но разработчики такой возможности, увы, не предусмотрели.

практически идеален (по крайней мере, ничего лучше пока никто не придумал).

Уровни воссозданы по фотографиям и картам времен Второй мировой с топографической точностью. С точки зрения историка это, может быть, и хорошо, с точки зрения же игрока радоваться решительно нечему: уровни похожи один на другой как унылые солдатские будни. Пашни, фермы, города, пашни, фермы, города — и все одинаковое.

В перерывах между миссиями Рыжий (Red по-английски «рыжий») травит нас своими душещипательными словоизлияниями о воинском долге и о том, как тяжело терять друзей. В какой-то момент сценаристы берут правильную волну (Хартсок начинает обвинять Бейкера в гибели товарищей, и игрок уже рисует се-

бе картину драки между ними), но потом сами же с нее и сворачивают — заканчивается все по-любовно. Ну и самое смешное — сколько бы вы ни потеряли людей, они все воскреснут на следующем уровне, потому что, видите ли, их очередь еще не подошла по сюжету. На этом фоне стенания Хартсока выглядят по меньшей мере странно.

■■■

Уже не аддон, но еще и не сиквел. **Earned in Blood** можно порекомендовать только тем, кто не наигрался в **Road to Hill 30**. Остальным лучше дождаться третьей части (она появится уже на консолях нового поколения, то есть скоро) — может быть, там будет что-то новое.

P.S. Пройдя игру до конца, вы узнаете, кто будет главным героем третьей части. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Абсолютно те же самые «Братья», в которые мы играли полгода назад. От перемены мест героев не изменилось ровным счетом ничего.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

ЛИКВИДВТОР 2



© Parallax arts studio. Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,

а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Розничная продажа в магазинах фирмы

М.Видео



E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.8 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ное оружие, которое обладает столь чудовищной мощностью, что с его помощью можно стирать с лица земли целые города. Конечно же, такая грозная игрушка должна находиться исключительно в руках Империи, так что на «Лорн V» в срочном порядке высадились несколько отрядов десантников. Беда, однако, в том, что знакомые по первой части игры противники тоже отправились захватывать легендарное оружие. Очевидно, что при таком раскладе вечеринка намечается некая.

Что радует, теперь вы можете управлять не только хорошими парнями, которые с винтовкой в руках защищают светлое будущее человечества, но и взять под свой контроль их врагов — совершенно безумных орков и зловещих пехотинцев Хаоса. Играть за негодяев, меж тем, одно удовольствие. Тактика у плохишей почти всегда состоит в том, чтобы наклепать побольше солдат и, пугая окружающих сатанинским смехом, наброситься на противника, порвав его побыстрее на мочалки.

Итак, действие **Winter Assault** (именно так называется добавка) целиком и полностью разворачивается на богом забытой планете «Лорн V», которая чертовски напоминает наши родные сибирские края — холодно, да и снег кругом. Умные ребята из имперской разведки обнаружили на этой самой планете давно утерян-

Если же вы предпочитаете насаждать добро и справедливость, то и в этом случае вы не останетесь без сюрприза. Дело в том, что теперь в дискотеке самое активное участие принимает и новая сторона — Стражи Империи, за которую, если вы помните, мы могли немного поиграть в оригинале. Императорские бойцы оказались на редкость серьезными парнями. Да, с одной стороны,



2 Выход орков в люди всегда сопровождается глобальной потасовкой.

рия заканчивается до обидного быстро — ведь в ней всего дюжина миссий! Уже ждем добавки!

Отметим, что вся тутошняя кампания выстроена очень интересно и в процессе прохождения вам придется (подчас в рамках одного уровня) играть то за, к примеру, орков, то за адских морпехов. К сожалению, увлекательная исто-

Winter Assault — самый что ни на есть типичный образец качественного аддона, в котором присутствует все, что желали поклонники оригинальной игры: новая раса с уникальными строениями и юнитами, увлекательная кампания, несколько свежих видов войск у «старичков», чуть улучшенная графика и слегка доработанный AI. Чего еще желать, спрашивается? Ну, разве что упомянутой выше «добавки» — полноценной второй части или, на худой конец, еще одного качественного дополнения. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Безукоризненный аддон, который добавил то, чего так не хватало оригинальной игре. К вашим услугам увлекательная кампания, новая раса и еще куча мелких улучшений, которые сделали и без того шикарный Warhammer 40 000 еще лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★☆☆☆☆ 8.0

8.0

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы



ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION



Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия. Издатель: SEGA. Разработчик: Creative Assembly. Издатель в России: 1C. Похожесть: Rome: Total War — Viking Invasion, серия Civilization. Мультиплеер. Интернет. Звонковая сеть. Количество игроков: Один CD.

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.totalwar.com

Выпуск аддонов со словом «invasion» в названии для британцев из **Creative Assembly** — такая же традиция, как овсянка на завтрак, «кап оф ти» на ланч и ростбиф на ужин. **Shogun: Total War** через год после релиза обзавелась дополнением **Shogun: Total War — The Mongol Invasion**, для **Medieval: Total War** был выпущен **Medieval: Total War — Viking Invasion**, а **Rome: Total War**, конечно же, не могла избежать появления **Rome: Total War — Barbarian Invasion**.

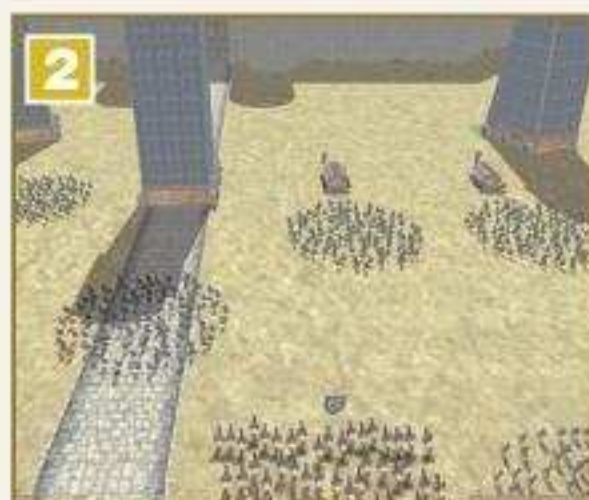
Вечный город не вечен

Rome: Total War стартовала за сотни лет до нашей эры, в эпоху становления Римской империи. Играть за римлян там было легко и просто: проблемы возникали лишь поначалу, когда Рим еще ходил пешком под стол. Зато когда государство разрасталось, остановить его не мог уже никто.

Другое дело — **Barbarian Invasion**. 363 год от рождения Христа, император Юлиан Отступник, попытавшийся вернуть язычество, только-только отошел в мир иной. После смуты 235—280 годов (тогда на троне сменилось аж два десятка императоров), переноса столицы в Константинополь и признания христианства в качестве официальной религии Рим едва стоит на ногах. Западная и Восточная империи формально еще единое целое, но фактически это уже два самостоятельных государства.

В это самое время мы и вступаем в игру. Наций десять, но самая сложная и самая интересная кампания — у Западной Римской империи (есть еще Восточная Римская империя, гунны, готы, сарматы, франко-германские племена, саксонцы, сасаниды, алеманы и вандалы). Проблемы начинаются уже в самом начале: большая часть провинций находится на грани бунта, войск, которые могли бы утихомирить смутьянов, нет, а нанять их не на что из-за бюджетного дефицита (растущего с каждым новым ходом). Самые убыточные регионы приходится бросать на произвол судьбы и переводить их гарнизоны в другие города. Выбравшись из долговой ямы (а она будет *очень* глубокой), вам придется иметь дело с ордами готов, вандалов и гуннов (не считая остальных соседей), которым приспичит устроить нашествие именно тогда, когда Рим будет готов к этому меньше всего. Играть за Западную империю невероятно, нечеловечески трудно, даже в том случае, если вы вдоль и поперек прошли оригинальную игру. Восточной империи куда как легче — территория большая, денег достаточно, первые нападения отбить проще простого.

Гунны, начав кампанию в низовьях Дона с гигантской армией (на старте у них нет городов), лавиной проносятся через всю Европу, играючи берут Рим и в кратчайшие сроки создают огромное государство. Здесь главное — правильно выбрать время для перехода от кочевого образа жизни к оседлому:



1 Конные лучники гуннов — сущее проклятие для любого противника: догнать их и навязать им ближний бой почти нереально.

2 **Barbarian Invasion** унаследовала недостаток оригинального **Rome**: вели неприятель слишком слаб, чтобы напасть, но и удирать не спешит, он будет тупо стоять под градом стрел хотя до второго пришествия.

армия, взявшая штурмом город и оставшаяся в нем, автоматически расформируется.

И это лишь самые характерные примеры. Другим нациям приходится решать совершенно иные проблемы, а тактика игры за них разительно отличается.

Движок и интерфейс перекочевали из **Rome: Total War** безо всяких изменений, а вот в геймплее появилось несколько новых особенностей. Во-первых, ваши генералы обзавелись таким параметром, как лояльность. Если ее уровень будет достаточно низок, а провинция потенциального перебежчика — достаточно далеко от центра, есть вероятность, что он выйдет из состава империи (правда, потом население региона может взбунтоваться против своего предводителя и вернуться под ва-

ше крыло). Во-вторых, некоторые виды войск научились форсировать водные преграды (вот только устают они при этом очень сильно) — очень удобно, если враг занял позиции с другой стороны узкого моста (или брода). Ну, и в-третьих, появилась возможность вести сражение по ночам (практической пользы от этого минимум).

■ ■ ■

А теперь о печальном: недавно приставочный мох **SEGA** приобрел **Creative Assembly**, поэтому не исключено (хотя и маловероятно), что **Barbarian Invasion** может стать ее последней PC-игрой. В октябре «креативисты» уже выпустили свою первую консольную игру — **Spartan: Total Warrior** (экшен на движке «Рима») — и, возможно, не последнюю. ■

✓	РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
■	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■	ОЦЕНКА: 70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Вторая и, возможно, последняя игра от Creative Assembly со словом «Rome» в названии. Ловите момент — вполне вероятно, что в будущем эта команда уйдет на консоли.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
8.0

THE SUFFERING

КРОВНЫЕ УЗЫ

БОЙСЯ ДЕМОНА
ВНУТРИ СЕБЯ



ОСВОБОДИВШИСЬ ИЗ ТЮРЬМЫ, ТОРК НЕ ИЗБАВИЛСЯ ОТ СВОИХ КОШМАРОВ. В РОДНОМ ГОРОДЕ ЦАРИТ ХАОС — БАЛТИМОР НАВОДНИЛИ КРОВОЖАДНЫЕ МУТАНТЫ. ДАТЬ ЛИ ВОЛЮ СВОЕМУ БЕЗУМИЮ ИЛИ — ДЕЙСТВОВАТЬ ОСТОРОЖНО И РАСЧЕТЛИВО?

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



PC CD-ROM

PC DVD-ROM

MIDWAY

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc. 2005. Surreal Software, разработка. Все права защищены. THE SUFFERING: TIES THAT BIND является зарегистрированным товарным знаком Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru <mailto:sale@nd.ru>. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ДЕКАБРЯ'2004** по **СЕНТЯБРЬ'2005**.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Grand Theft Auto: San Andreas	7870	15,1%
2	■	Half-Life 2	6898	13,3%
3	■	Fable: The Lost Chapters	5196	10%
4	▲1	Battlefield 2	2345	4,5%
5	▲1	Космические рейнджеры 2	1998	3,8%
6	▼2	Мор. Утопия	1602	3%
7	■	BloodRayne 2	1405	2,7%
8	▲3	DOOM 3: Resurrection of Evil	1381	2,6%
9	■	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	1235	2,3%
10	▲14	Driv3r	1185	2,2%
11	NEW	Блицкриг 2	1107	2,1%
12	▲1	Xenus. Точка кипения	917	1,7%
13	▲3	Prince of Persia: Warrior Within	865	1,6%
14	▼3	The Chronicles of Riddick	782	1,5%
15	▲4	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	757	1,4%
16	▼1	Dungeon Siege II	736	1,4%
17	▲34	Sudeki	735	1,4%
18	▼4	Sacred: Underworld	656	1,2%
19	▲1	The Sims 2: University	649	1,2%
20	▼1	SWAT 4	648	1,2%
21	▲1	Earth 2160	646	1,2%
22	▲1	Бригада Е5: Новый альянс	617	1,1%
23	▲24	Psychonauts	610	1,1%
24	NEW	Fahrenheit	607	1,1%
25	▲1	В тылу врага: Диверсанты	586	1,1%
26	NEW	Bet on Soldier	543	1%
27	NEW	Вивисектор. Зверь внутри	541	1%
28	▼4	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	500	0,9%
29	▼1	NHL 06	488	0,9%
30	▼4	Казачи 2: Наполеоновские войны	364	0,7%

На 1 ноября в голосовании приняли участие **11098** человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Похоже, выдыхается лидер нашего нескончаемого забега — повозка **Grand Theft Auto: San Andreas**, запряженная бандой лихих негров-бандитов. На этот раз — всего 15,1% голосов. Совсем недалеко от игры, которая, получив 13,3% все тех же голосов, заняла второе место — старика **Half-Life 2**. Хотя у них там партизанская война — казалось бы, какие погони за лидером?

Подтянулся и третий номер — отличнейшая ролевая игра **Fable: The Lost Chapters** на этот раз получила аж десять процентов голосов, почти в два раза превзойдя свой прошлый результат. Следом идет **Battlefield 2** (4,5%), ну а замыкают пятерку лидеров отечественные «Космические рейнджеры 2» (3,8%).

Впрочем, это все — команда «стариков». А как выступили новобранцы? А филонят они, и любимый редакция

результат — у игры «Блицкриг 2», которая, получив 2,1% голосов, заняла лишь одиннадцатое место. Не оправдал надежд игру — ведь она заслуживает того, чтобы оказаться на самой

вершине.

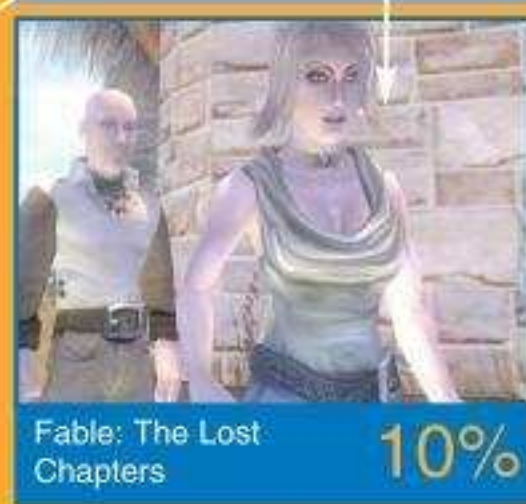
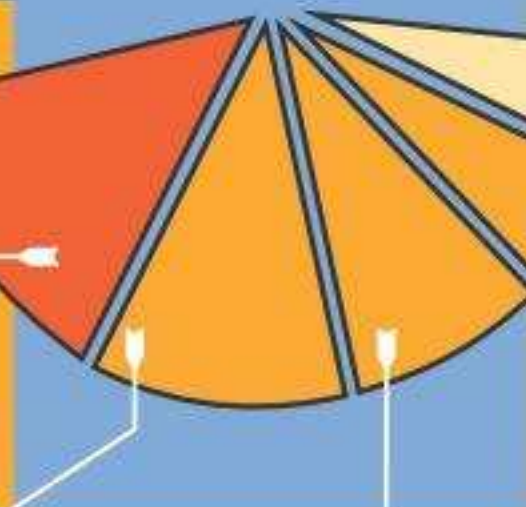
Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с **ДЕКАБРЯ'2004** по **СЕНТЯБРЬ'2005**. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ВТОРОГО НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ЯНВАРЕ'2005** — **ОКТАБРЕ'2005**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Ну а в следующем месяце нас ждет настоящая битва. Почему? Читайте на следующей странице — в заметке «Во что поиграть в этом месяце».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Что ж, осень в самом разгаре (а когда вы будете читать эти слова, то она уже начнет клониться к закату) — самое время собирать урожай! Тем более что он в этот раз удался! Но стоит, конечно, отметить, что некоторые плоды оказались на вкус, м-м-м, не совсем такими, как мы ожидали...

Начнем, естественно, с **F.E.A.R.** Игра... а что игра? Отличная — однозначно игра номера. С мощным движком, потрясающим искусственным интеллектом, интересным сюжетом, отличными хоррор-эпизодами и так далее. Но... лично мы ждали от F.E.A.R. чуточку большего. Не просто классного экшена, а игры-откровения, которую не превзойдут в течение долгих лет. Этого, увы, не случилось. Но еще раз повторимся — ознакомиться с F.E.A.R. безусловно стоит. Огромное количество наслаждения и море незабываемых впечатлений гарантированы!

Чуть в сторонке от титана стоит **Quake 4**. Вот уж от кого не ждали такой прыти! Потрясающий, пусть и полностью вторичный, сюжет, огромное количество адреналинового действия — таким, наверное, должен был быть **Quake 2**. И он таким стал, пусть и через много лет.

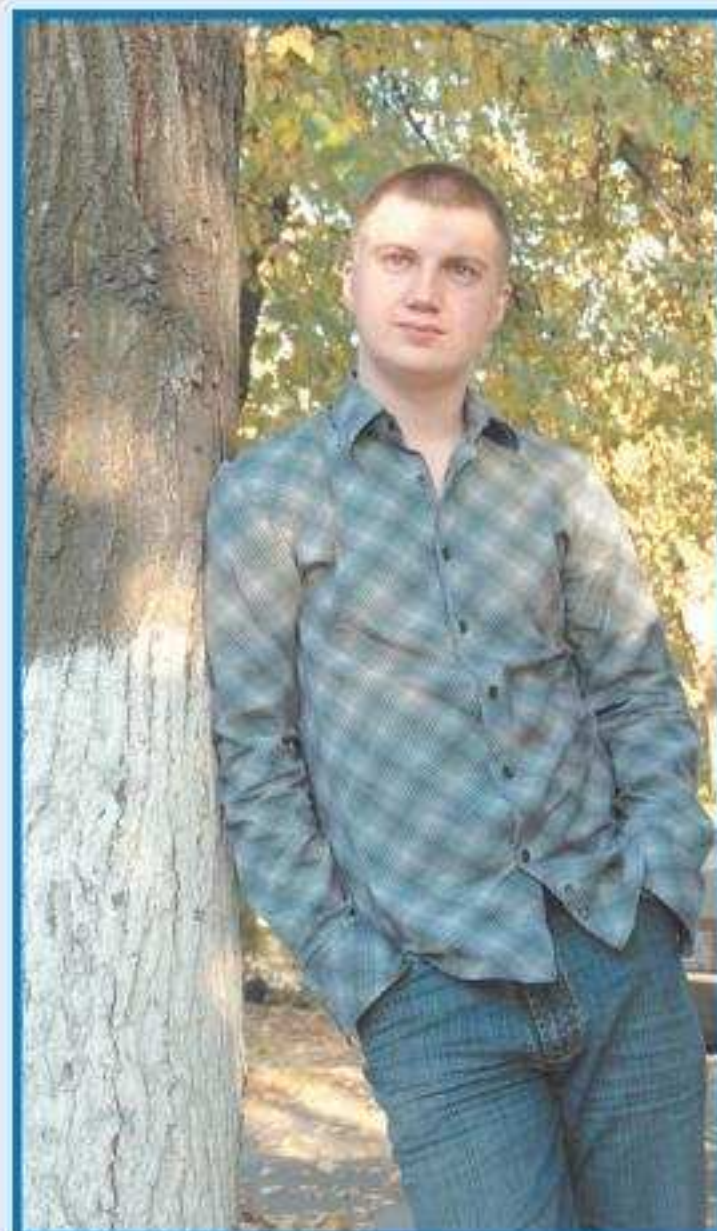
Еще одной «работой над ошибками» оказалась **Black & White 2** — отличная идея, заложенная еще в первой части игры, здесь, наконец, приобрела окончательный

вид. И в итоге мы получили яркое, незабываемое и необычное приключение.

А вот уж кто в «исправлениях» не нуждается — так это замечательная серия **Sid Meier's Civilization**. Геймплей, заложенный в ней, был практически идеальным еще в самых первых частях. Поэтому все, что оставалось делать разработчикам, это постепенно развивать его. **Sid Meier's Civilization 4** конечно же оказалась «выше» своих предшественниц — на целую голову, а то две или три. Четкий баланс, удобное управление, огромное количество новых возможностей, красивая графика — и все это в компании со старым, проверенным годами геймплеем. Отличная игра!

А вот в **Age of Empires III** аналогичный подход дал, если честно, маленький сбой. Разработчики так увлеклись созданием лучшего в мире графико-стратегического движка (и он действительно получился таким — спешите видеть!), что забыли добавить в оставшийся с прошлых лет геймплей хоть что-нибудь новое. Впрочем, если вам нравилась, например, **Age of Empires II: Age of King** — то понравится и третья часть.

Ну и напоследок конечно же хочется обратить внимание на потрясающую малышку **Rag Doll Kung Fu** — комичная, пародийная и несерьезная, она уже сейчас получает звание одной из самых необычных игр года.



За что? За тотальный стеб и легкий, веселый подход к геймплее. Спешите видеть!

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



dpro



Дорогие читатели! Многие из вас, наверное, завидуют тем своим «коллегам», которые уже выиграли призы от «Игромании»? Что ж, один из вас скоро лишится этого чувства. Ведь в этот раз можно получить замечательный MP3-плеер **Beatsound EMP-Z** — такой же, как и еще у пары наших читателей! За приз мы, разумеется, благодарим нашего регулярного плеер-спонсора компанию **Digital Direction Electronics (www.dpro.ru)**.

Победитель ноябрьского тотализатора

В полку фотографов-любителей прибыло! Мы вручаем **Сергею Александровичу Крылову**, человеку, который первым правильно угадал пятерку лидеров нашего хит-парада, замечательную цифровую фотокамеру **Nikon Coolpix 5600**, предоставленную компанией **ULTRA Computers (www.ultracomp.ru)**! Мы поздравляем победителя и надеемся, что Сергей порадует нас множеством фотографий славного города Ижевска, где он проживает.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 3 ноября по 28 ноября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — декабрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 28 ноября, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Battlefield 2



Рейтинг
“Манин”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»:
№8/2005

Новая версия одного из самых успешных сетевых экшенов в мире — еще более динамичная, интересная и продуманная.

Action * Digital Illusions * Electronic Arts * Софт Клаб

Fahrenheit



Рейтинг
“Манин”
9.0

Полная рецензия в
«Игромании»:
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Half-Life 2



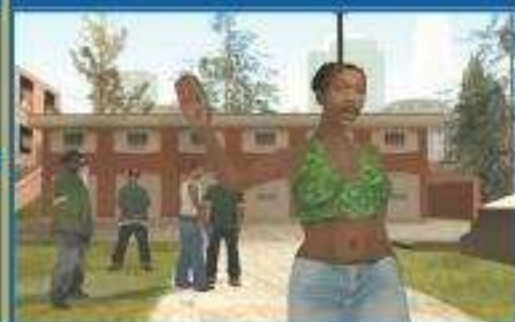
Рейтинг
“Манин”
10

Полная рецензия в
«Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря: Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Grand Theft Auto: San Andreas



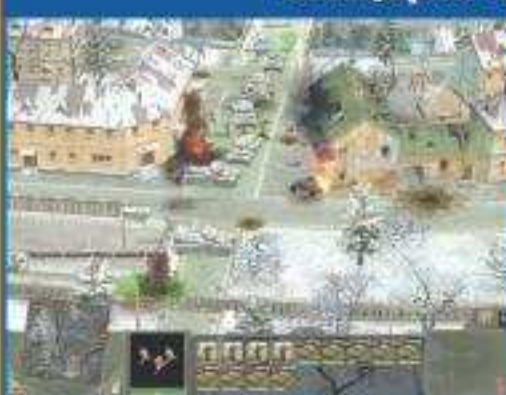
Рейтинг
“Манин”
9.5

Полная рецензия в
«Игромании»:
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Блицкриг II



Рейтинг
“Манин”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2005

Пожалуй, самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Симулятор * Nival Interactive * 1C

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Манин”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»:
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — это настоящая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — ну разве вы этого не хотите?

RPG * Microsoft * Lionhead Studios * 1C

Myst V: End of Ages



Рейтинг
“Манин”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»:
№10/2005

Проект, которым окончился самый, пожалуй, главный сериал в истории компьютерных игр. Видеть Myst V: End of Ages должен любой уважающий себя геймер.

Квест * Ubisoft * Cyan Worlds * Бука

Psychonauts



Рейтинг
“Манин”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»:
№06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно: Тим Шафер, «отец» Psychonauts, раньше работал над Full Throttle и Grim Fandango!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III



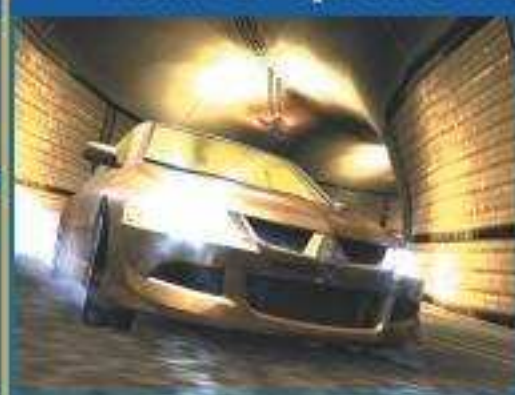
Рейтинг
“Манин”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор подводной лодки * Ubisoft
* Ubisoft Romania * 1C/Легион

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
“Манин”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — Need for Speed Underground возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомобильная * Electronic Arts
* Electronic Arts Canada * Софт Клаб



Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы
по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и т.д.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Компьютерные игры разрабатывают на компьютере. А на чем разрабатывают игры для приставок?



Все игры для всех платформ создаются на PC. С компьютерными играми проще всего: программист пишет код, аниматор делает новую анимацию, художник рисует текстуры, интегрируют это в игру и тут же смотрят результат на своей рабочей машине. С консольными играми сложнее: поскольку они изначально разрабатываются под приставку, на PC их не запустишь. Поэтому если надо что-то проверить или протестировать, разработчики заливают текущий билд игры (через внутрифирменную сеть) на dev kit — специальную версию консоли, предназначенную исключительно для девелоперов. Игры на dev kit'ах запускаются с жесткого диска, чтобы игроделам не пришлось по десять раз на день писать игру на болванки. Эти устройства очень дороги (один dev kit для PlayStation 3 стоит больше \$30 000), и продают их только тем компаниям, которые сумели получить разрешение на разработку игр для данной конкретной консоли.

Платформодержатели зорко следят за тем, чтобы dev kit'ы не попали в руки сторонних людей, но не всегда успешно. В конце августа в Германии были украдены десять dev kit'ов для Xbox 360, предназначенных для европейских разработчиков. Три из них удалось найти, остальные семь как воду канули. И тут же всплыли: на хакерском сайте www.smartxx.com появились их фотографии (одну из них мы публиковали в октябрьском номере журнала). Доподлинно неизвестно, те ли это dev kit'ы или какие-то другие, но совпадение слишком уж подозрительное. SmartXX промышляет чиповкой Xbox (теперь же она, вероятно, переключится на Xbox 360), поэтому dev kit'ы для нее — все равно что подарок с небес.

После ролика в октябрьском номере о GTA: Liberty City Stories (для PSP) меня мучает вопрос: выйдет ли эта игра на PC? Или, может быть, в нее можно будет поиграть через эмулятор?



На персоналках GTA: Liberty City Stories не выйдет совершенно точно — за это мы ручаемся головой и всеми остальными частями тела. Портить ее на PC просто нет смысла — в плане геймплея GTA: Liberty City Stories представляет собой немного упрощенную версию GTA 3, в которую все мы успели наиграться еще в 2002 году. На домашние консоли переносить игру тоже не будут по тем же самым причинам.

Вменяемых эмуляторов PSP пока не существует, так что если вам уж очень хочется в нее поиграть, придется волей-неволей покупать консоль.

Что такое концепт-арты, кто их делает и зачем? И где их можно найти?

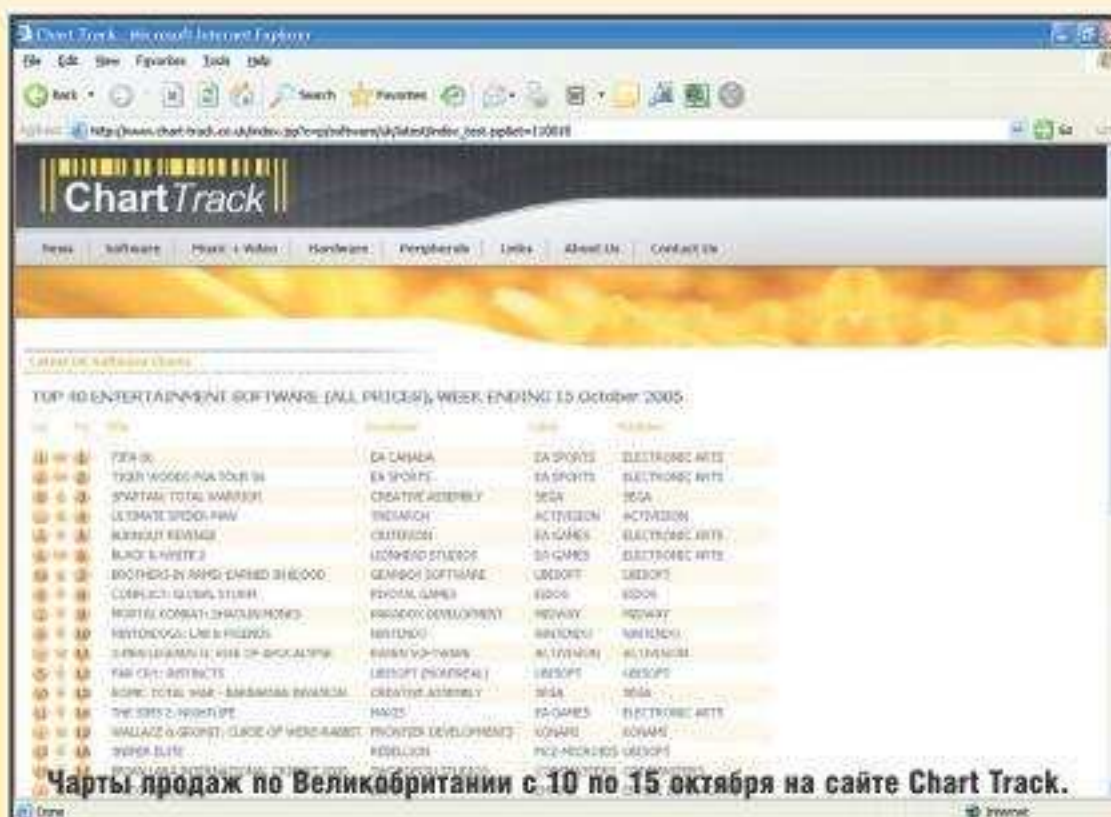


Концепт-арт по Cold Fear.

Концепт-арты — это скетчи и изображения, которые художники игровых компаний рисуют на начальных стадиях разработки игр. На них обычно изображают персонажей, монстров, оружие и клю-

чевые локации игры. Затем моделлеры воссоздают все это уже в трехмерном виде. Первые образцы концептов могут очень сильно отличаться от финальных вариантов, потому что на пути к релизу их десятки раз переделывают, а от некоторых вещей вообще отказываются. Концепт-арты встречаются почти в каждом номере нашего журнала, найти их можно либо на официальных сайтах, либо в самой игре (ищите в главном меню пункт Bonus, Extras или что-нибудь в этом духе).

Где можно узнать рейтинг самых продаваемых игр на PC? Причем не только за последний месяц или год, а за всю историю компьютерных игр.



Рейтинг продаж за всю историю игровой индустрии вы, скорее всего, не узнаете нигде. Просто потому, что такой информацией не владеет никто. На заре становления такие чарты составлять было некому, поскольку играми тогда интересовались лишь заросшие мхом программисты и бледнопоганочного вида студенты. Отслеживать статистику начали лишь относительно недавно. Этим занимается несколько компаний, самая крупная — NPD Group. На ее сайте (www.npdfunworld.com) всегда можно найти самые свежие сводки с игрового рынка. Сеть NPD, увы, охватывает не весь мир, поэтому продажи по многим странам лучше отслеживать по сайтам других компаний подобного рода: в случае с Австралией и Новой Зеландией это GfK Group (www.gfk.com), по Японии — Media Create (www.m-create.com/eng), по Великобритании — Chart Track (www.chart-track.co.uk) и ELSPA (www.elspa.com).

В России такая статистика не ведется — наши издатели очень редко раскрывают информацию о продажах своих игр.

Существует два типа консолей: NTSC и PAL. Чем они отличаются и какую лучше купить?

О, это классическая проблема, с которой сталкивается каждый, кто покупает консоль. К тематике нашего журнала это имеет косвенное отношение, но мы все же расскажем — хотя бы для общего развития. NTSC и PAL — это телевизионные стандарты, принятые в США и, соответственно, в Европе (у нас, в России, используется PAL). Поскольку приставки подключаются к телевизору, они тоже бывают разных версий — NTSC и PAL. Если не углубляться в технические подробности, разница между ними заключается лишь в том, что на американских приставках работают только американские игры, на европейских — только европейские, и никак иначе. У нас официально продаются игры для Европы, так что покупать вроде бы лучше PAL-версию приставки. С другой стороны, игры в Старом све-



Разыскивая ключ к потерянным воспоминаниям будь готов столкнуться с выбором - стать собой, вернувшись на путь злодеяний, или, оставаясь новой личностью, спасти тех, кто стал тебе дорог...

КАКОЙ ПУТЬ ПРЕДПОЧТЕШЬ ТЫ?



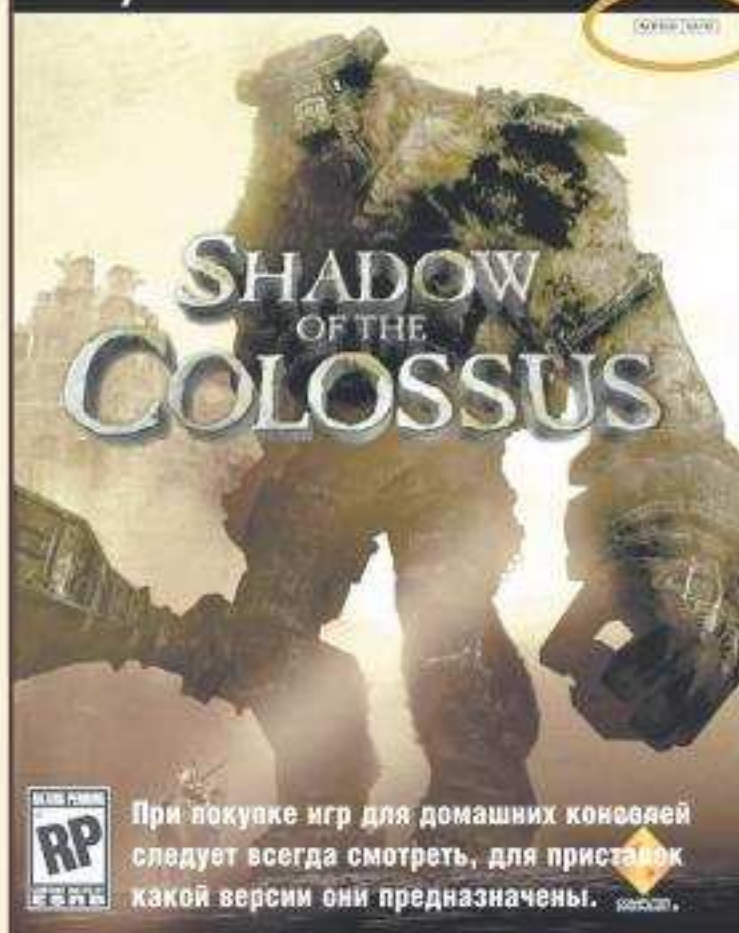
RAT HUNTER



© 2005 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2005 «Secret Sign». All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81
Розничная продажа в магазинах фирмы



PlayStation 2



При покупке игр для домашних консолей следует всегда смотреть, для приставки какой версии они предназначены.

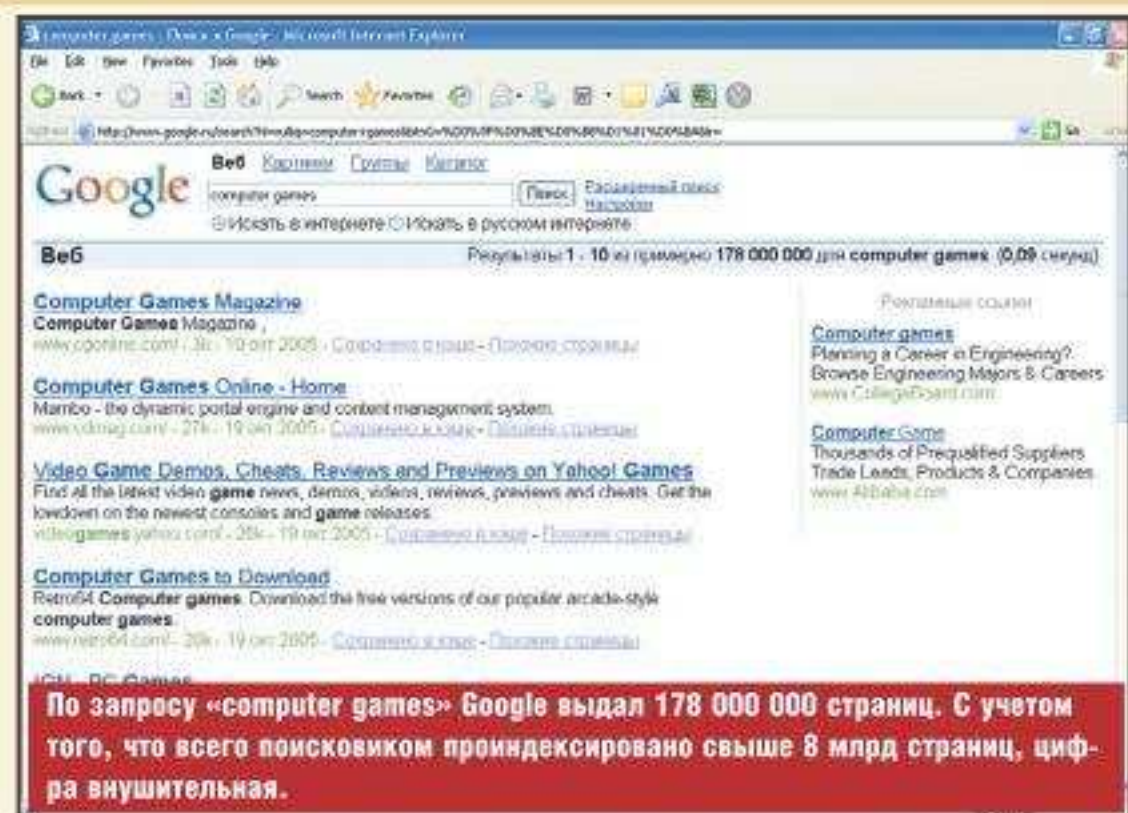
ку. Но мы этого вам, конечно, не говорили: во многих странах чиповка приставок наказывается таким атататом, что мало не покажется.

Почему на российском телевидении нет рекламы игр?

Тут все достаточно очевидно: реклама на ТВ — дело дорогое, и позволить ее себе могут только крупные компании. А крупные компании есть только там, где есть большой и массовый рынок. Есть ли такой рынок в России? Разумеется, нет. Поэтому и рекламу игр крутить просто накладно.

Вот на Западе и в некоторых азиатских странах (Япония, Корея) реклама игр на телевидении в порядке вещей. Например, в Голландии, где в прошлом году был наш главный редактор Александр Кузьменко, рекламное время распределяется примерно следующим образом: половина эфира отведена под рекламу рингтонов, заставок для сотовых телефонов и другого мобильного контента, четверть — под рекламу обычных товаров и услуг (прокладки, пиво, жвачки, средства от облысения) и оставшаяся четверть — под сугубо игровую рекламу.

Сколько всего в мире вышло игр за всю историю их существования?



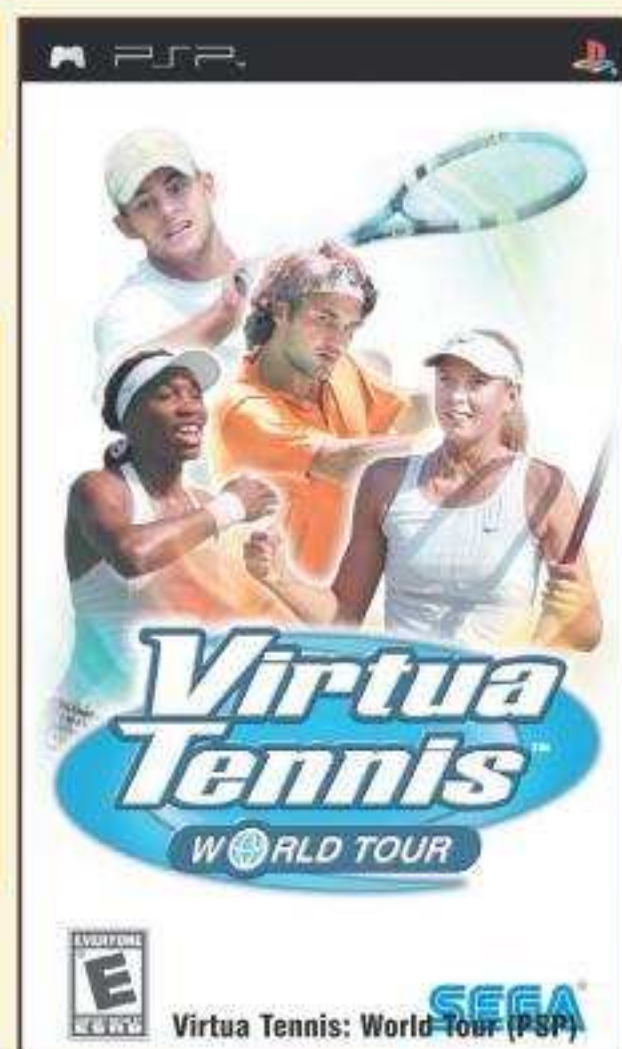
На этот вопрос точного ответа вам не даст никто. Сложностей тут сразу несколько. Во-первых, детальный учет игр никем не ведется, кроме, разве что, сайтов с большими и регулярно пополняющимися базами данных (вроде www.gamespot.com) — да и то с оговорками. Во-вторых, нет четких критериев, по которым можно было бы понять, какие игры включать в такой список, а какие нет. Есть игры платные (commercial), условно-бесплатные (shareware) и полностью бесплатные (freeware). Есть игры для PC, домашних кон-

те выходят обычно с опозданием (иногда на полгода и даже больше), а порой не выходят вовсе (в первую очередь это касается японских тайтлов). Если ждать европейские версии вам не с руки, покупайте NTSC-консоль, но в этом случае тяжелее будет достать игры (придется рыскать по интернет-магазинам). Самый простой вариант — прочитывать приставку. Тогда она будет принимать диски любых регионов, в том числе и... пиратку.

солей, портативных консолей, мобильных телефонов и КПК (китайские тетрисы, тамагочи и прочую мелочевку принимать в расчет уже не будем). Есть игры, которые издавались во всем мире, в отдельно взятых регионах (США, Европа, Япония), в отдельно взятых странах или вообще не издававшиеся, а распространяемые исключительно через Сеть. Есть... да много еще чего есть.

В общем, подсчет игр — дело трудное и практически бесперспективное. Сколько всего игр выпускается в год по всему миру, мы сказать затрудняемся, а вот по СНГ такие данные вычислить можно. Считать будем показатели за 2004 год. Если отбросить shareware, freeware, проекты для приставок, мобильных и КПК, то получается порядка 400—500 позиций. Это те игры, которые либо официально изданы у нас, либо изданы в одном из трех главных регионов (см. их выше) и которые продавались на всей (или большей части) территории СНГ. Если же учитывать еще и консольные проекты, то это число можно смело увеличить в 3—4 раза. И это всего за один год...

Был слух, что Мария Шарапова заказала «именной» симулятор тенниса. Это правда? И будет ли игра на нашей PC-колыме?



Симулятор тенниса «имени Марии Шараповой» действительно есть (правда, вряд ли она сама его заказала), но у нас есть большие сомнения, что вам захочется в него играть. Игра называется **Maria Sharapova Tennis**, вышла она исключительно на мобильных. Если уж вам так хочется поиграть в симулятор тенниса с участием Маши, лучше обратите внимание на **Top Spin** (на PC релиз состоялся в сентябре прошлого года), **Top Spin 2** (к моменту поступления номера в продажу появится на Xbox 360) и **Virtua Tennis: World Tour** (выпущен исключительно на PSP). Во всех этих играх Мария Шарапова присутствует в качестве иг-

рабельного персонажа (более того, она есть и на обложках).

Игровые термины



В своих письмах вы часто спрашиваете нас, что обозначает тот или иной игровой термин: «шейдер», «полигон», «контекстно-зависимый интерфейс» и т.д. По мере сил мы отвечали на эти вопросы в рамках рубрики «Горячая линия: Игрострой».

но, похоже, настало время для масштабной разъяснительной работы. Публиковать в журнале полный перечень этих терминов от «а» до «я» с развернутыми пояснениями мы не будем, а вот на диске для них место всегда найдется. Если вы недавно начали играть и еще «плаваете» в терминологии, загляните в раздел «Инфоблок» на наших CD/DVD — там есть толковый словарь, который поможет устранить большинство белых пятен в вашем игровом лексиконе. Со временем словарь будет постепенно пополняться все новыми и новыми терминами.

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2
действительно почти нет конкурентов,
причем не только в жанре WWII-шутеров,
но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад, равно как и сегодня, парни из компании **Monolith** находились на гребне своей славы. Сейчас они законно пожинают плоды успеха **F.E.A.R.** (рецензию

The Operative:
No One Lives Forever

ДАТА ВЫХОДА: 2000 год
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Fox Interactive/Monolith

на который непременно см. в соответствующем разделе), а тогда... Тогда они выдали на-гора **The Operative: No One Lives Forever**.

The Operative — это не просто качественный и высокотехнологичный для своего времени экшен, это еще в своем роде и гениальнейший трибют Джеймсу Бонду, да и вообще всем шпионским фильмам середины прошлого века. Вот только пред-

ставьте себе: самый разгар шестидесятых, холодная война, от-важная «агентша особого назначения» по имени Кейт Арчер, повсеместные суперзлодеи и советские шпионы, музыка в стиле «гламурный джаз». В общем, по духу — чистой воды бондиана.

По геймплею, впрочем, тоже. Гранаты, замаскированные под женскую помаду, пудреницы-отмычки, солнечные очки со встро-

енной фотокамерой — для полноты счастья не хватало разве что радиации-туфельки. Периодически прикидываясь stealth-экшеном, **No One Lives Forever** был меж тем не чужд и ураганным перестрелкам, и нехитрым загадкам и даже периодически прикидывался натуральным детективом.

В общем же и целом — пик карьеры **Monolith** и один из главных экшенов во всей истории жанра.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А вот вам игра, которая в свое время была культом такого масштаба, перед которым запросто меркнет любой, извиняюсь, «контрстрайк». Глобальная фэнте-

Master of Magic

ДАТА ВЫХОДА: 1995 год
ЖАНР: Глобальная стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Microprose/Simtex

зийная стратегия, удачно сочетающая в себе элементы **Civilization**, **Master of Orion** и, вы не поверите, **Magic: The Gathering**, так сильно засела в народной памяти, что в редакцию «Игромании» до сих пор приходят письма в духе «а выйдет ли когда-нибудь вторая часть?»...

В общем же и целом: в **Master of Magic** вы играли роль некоего верховного архимага, а по совместительству и мудрого правителя

сказочного королевства. Вы строили города и расселяли подданных по континенту, в специальных лабораториях изучали новые магические заклинания и, конечно же, сражались с армиями магов-конкурентов. Что любопытно: для осуществления всех действий, будь то мирное созидание или кровавые битвы, требовалась мана — единственный местный ресурс. Поэтому основная стратегия игры заключалась в

своевременной оккупации «нодов» — единственных источников этой волшебной энергии.

Master of Magic, в отличие от все той же **Civilization**, был игрой куда как более динамичной, но при этом — и дьявольски сложной. Может быть, поэтому, а может быть, потому, что преданные фанаты не проявляли такой активности, как фанаты «Цивилизации», но продолжению этой игры так и не суждено было выйти.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Как очевидно можно судить по году выхода этой игры, серые кардиналы существовали в Кремле еще задолго до появления там Березовского, Волошина и этого... современного... черт, кто там у нас сейчас в кардиналах? Ну да неважно.

The Cardinal
of the Kremlin

ДАТА ВЫХОДА: 1990 год
ЖАНР: Шпионский симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Intracorp/Capstone

Куда как важнее другое — уже десять лет назад бравый соловей американского генштаба по имени Том Клэнси вовсю творил. И как творил — о! — что там ваш **Ghost Recon** или какой-нибудь **Splinter Cell** с его диктатором по имени Комбайн Николадзе!..

Например, в начале девяностых дядя Том написал книжку «Кардинал Кремля», в которой в искрометной и поучительной форме рассказал о том, как агенты ЦРУ сорвали планы СССР по строительству сети противора-

кетной защиты. Естественно, что, как в случае и с другими творениями дяди, сей роман был немедленно «игроизирован».

Игровая версия **The Cardinal of the Kremlin** представляла собой навороченный «шпионский симулятор», в котором мы, продираясь сквозь сотни окошек, графиков и статистических экранов, пытались всячески оттянуть строительство советских СОВИ и строили всякие козни аппарата из советского политбюро. То, скажем, засылали в Моск-

ву шпиона с чемоданом долларов, или — отправляли в Афганистан пять вагонов оружия «для борьбы с захватническим советским режимом»... Так или иначе — подробности не имеют никакого значения, ибо игра все равно получилась очень и очень средней. Суть нашего рассказа совсем в другом: раскрыть вам глаза на тот факт, что Клэнси примерял свой творческий потенциал к нашей индустрии еще 15 лет назад.

И — сами видите, до чего он допримерялся...

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Игра-жизнь, игра-легенда, игра-мечта, игра-наше все. Если вы не знаете, что такое **Elite**, то можно сказать — не знаете ничего о прама-

Elite

ДАТА ВЫХОДА: 1985 год
ЖАНР: Торгово-космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Firebird Software

тери большинства современных «глобально-торговых космосимуляторов». По геймплею она была похожа на свежий **X³**, а по духу и степени привыкания — на любимых в народе «Космических рейнджеров».

Тот, кто успешно проходил первое испытание — парковку на космической станции, попадал в, натурально, параллельный мир. Мир, в котором были восемь полноценных галактик, сотни систем,

тысячи планет, мириады других кораблей и бесконечное число вариантов развития событий. Хотите — занимайтесь торговлей, хотите — охотой на пиратов, а хотите — сами становитесь работником ножа и топора и зарабатывайте репутацию главного космического негодяя. Спекулируйте товарами, сражайтесь с конкурентами, покупайте для корабля новое оборудование, перевозите

в трюме контрабанду — в общем делайте все что угодно. В наши дни и то подобная свобода действий в играх дурманит и пьянит, а представляете, что творилось с игроками двадцать лет назад?

Мало того что «Элита» была уникальна и необъятна даже по нынешним меркам, она ко всему прочему на долгие годы определила главные пути развития всех без исключения игр со «свободной волей выбора».

MYST[®]

V

END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры



CYAN UBISOFT

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Myst[®] and Riven[®] created by Cyan Worlds, Inc. © Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. D'ni[™], Cyan[®], and Myst[®] are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. Uses Blink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 GameShadow. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from GameShadow Ltd. GameShadow is a trademark of GameShadow Ltd and is used under license. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rsshield@yandex.ru).

Бука[®]
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Россыпь мониторов от Samsung



Компания **Samsung** отличилась и анонсировала сразу несколько ЖК-мониторов из серии **SyncMaster**. Были представлены модели разных ценовых категорий — от \$400 до \$2000. Некоторые из них оснащены ТВ-тюнерами и совместимы с **HDTV**, яркий тому пример **SyncMaster 940MW**. Дисплеи уже поступили в продажу и поддерживают немаленький набор «магических» фирменных технологий **MagicTune**, **MagicStand**, **MagicRotation**, которые призваны улучшить качество изображения.

В новой линейке присутствуют дисплеи с размерами диагоналей от 17 до 32 дюймов. Их характерные особенности: малое время отклика (4–8 мс), большие углы обзора (до 178 градусов), высокая яркость и контрастность — до 450 кд/м² и 1000:1 соответственно. Словом, в наличии все, чего может пожелать требовательный игрок.

Новое — это хорошо забытое старое



Компания **NVIDIA** представила недорогое решение для любителей игр. Выжимая все соки из **GeForce 6600** и **GeForce 6600 GT**, компания заявила о том, что новые ви-

деокарты будут теперь поддерживать быструю **DDR2**-память объемом до 256 Мбайт, при этом частота самого графического ядра будет увеличена до 350 МГц. Память будет работать на скорости 800 МГц против скромных 550 МГц. Скорость обмена данными теперь возросла до 12,8 Гбайт/с, что в три раза больше, чем позволял оригинальный **GeForce 6600/6600 GT**.

Новинка выйдет в свет в самое ближайшее время, однако точной даты начала продаж и стоимость неизвестны. Похоже, **NVIDIA** решила серьезно побороться с **ATI** за средний ценовой сектор. Последняя не так давно представила такие интересные и недорогие решения, как **Radeon X800 GT** и **Radeon X800 GTO**.

Флэш-винчестер это реальность завтрашнего дня!



Samsung в последнее время не на шутку увлеклась производством памяти во всех ее возможных проявлениях. Тут вам и **NAND**, используемая в плеерах и КПК, и конечно же обычная оперативная память для ПК. Впрочем, сейчас речь пойдет именно о **NAND**-памяти.

Еще в мае этого года компания анонсировала первые модели **SSD**-дисков (**Solid State Disk**) на флэш-памяти **NAND** емкостью 8 и 16 Гбайт. 2,5-дюймовые диски внешне напоминают привычные жесткие диски, однако в отличие от последних потребляют намного меньше энергии, не содержат механических деталей и, соответственно, могут спокойно работать при любых трясках и вибрации. Скорость чтения данных составляет 57 Мбайт/с, скорость записи — 32 Мбайт/с.

Теперь в планах **Samsung** стоит нешуточная цель — своими **SSD**-дисками завоевать 20% рынка накопителей для настольных компьютеров и ноутбуков к концу 2006 года! То есть, попросту говоря, отобрать хлеб у производителей жестких дисков. Вполне возможно, что наполеоновские планы компании выгорят, ведь в ближайшее время **Samsung** собирается серьезно увеличить объем дисков...

NVIDIA C51 в материнских платах MSI



Не успела компания **NVIDIA** представить чипсет **C51** со встроенным графическим ядром, как он уже успел завоевать популярность. Известные производители считают своим долгом выпустить как минимум парочку соответствующих материнских плат, ориентированных на бюджетный сегмент рынка. Не стала исключением и компания **MSI**, представившая сразу два решения на основе нового чипсета.

Первая материнская плата — **K8NGM2-FID** — поддерживает процессоры **AMD** под Socket 939, использует ядро **GeForce 6150** и выполнена в форм-факторе **micro ATX**. Ориентировочная стоимость — \$130. Ее подруга — **K8NGM2-FID** — будет стоить на \$10 дешевле, а отличаться только процессорным разъемом — Socket 754. Обе платы поддерживают видеокарты под интерфейс **PCI Express x16**, четыре порта **Serial ATA II** и возможность создания **RAID**-массива, а также гигабитный **LAN**.

Зубастый плеер



Беспроводные наушники и гарнитуры уже не редкость, однако напрямую подключить их к **MP3**-плееру все же нельзя. Корейская компания **Stormblue** решила исправить это недоразумение и анонсировала плеер с поддержкой **Bluetooth**. Новинка получит неброское название **A9**. Плеер будут выпускать в версиях с объемом памяти от 256 Мбайт до 2 Гбайт, кроме этого в нем предусмотрен слот для карт памяти **Secure Digital** и 2,2-дюймовый ЖК-дисплей с разре-

шением 220x176 пикселей. Из аудиоформатов A9 поддерживает MP3, WMA и Ogg Vorbis, а также видеофайлы MPEG4, DivX, AVI и изображения формата JPG. Как и у любого приличного плеера, в детище компании Stormblue предусмотрен и FM-тюнер с возможностью запоминать различные станции.

Грамотное охлаждение — залог скорости



Компания **Hightech Information System Limited** — или просто **HIS** — известна своей приверженностью ATI и постоянно выпускает свои решения на базе графических чипов серии Radeon, среди которых попадаются истинные произведения искусства. К таким можно отнести и **HIS X800 GTO IceQ II Turbo** — очередную вариацию на базе **Radeon X800 GTO**.

Видеокарта использует шину PCI Express x16 и несет 256 Мбайт памяти. Приставка IceQ II Turbo добавлена неспроста — в этой модели использована фирменная технология охлаждения, которая гораздо лучше справляется со своими задачами, нежели стандартная, при этом шума от нее даже меньше. В итоге специалистам HIS удалось спокойно и гарантированно разогнать графическое ядро с 400 МГц до 500 МГц, а память — с 980 МГц до 1,2 ГГц! Для того чтобы разогнать видеокарту, нужно лишь установить программу **HIS iTURBO**, которая сама все сделает. Ожидаемая стоимость **HIS X800 GTO IceQ II Turbo** — \$250.

Новый раунд войны форматов



Новость касается формата **Blu-Ray**. Стало известно, что компания **Warner Brothers**, являющаяся одной из шести крупнейших голливудских киностудий, заявила о намерении продавать свои фильмы не только на дисках формата **HD DVD**, но и **Blu-Ray**! Напомним, что ранее студия заявляла о всеобъемлющей поддержке **HD DVD**...

Обрадованная этим известием компания **Sony** поспешила заявить следующее: «Теперь лидерство формата **Blu-Ray** в будущем неоспоримо». Вторит японской компании еще один электронный гигант — компания **Hitachi**:

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 5.10 — свежие драйвера для видеокарт семейства **Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP** и **XPRESS 200**.

NVIDIA ForceWare 81.85 — новые драйвера для видеокарт серии **GeForce**.

ATI Tray Tools 1.0.4.780 — утилита для настройки видеокарт на чипах от **ATI**.

D3DGear 1.54 — программа позволяет на ходу измерять FPS в играх и записывать ролики.

BenchEmAll 2.652 beta — популярная утилита для тестирования видеокарт в играх.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

SiSoft Sandra Lite 2005 SR3 10.69 — известный универсальный тестовый пакет для ПК.

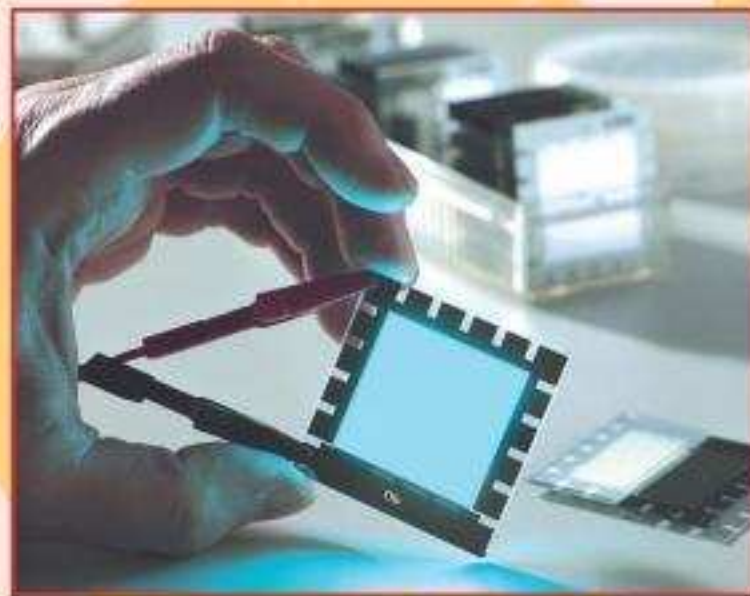
HD Tune 2.51 — утилита для тестирования жесткого диска.

Nero CD-DVD Speed 4.08 — программка для тестирования CD- и DVD-приводов.

«Мы видим, что руководство компании Warner Brothers готово выслушать несколько мнений и извлечь выгоду из обоих конкурирующих форматов...».

Похоже, что **Blu-Ray** все-таки победит в битве за лидерство. В любом случае — чем раньше компании придут к единому формату, тем лучше для нас, пользователей. Ну а пока мы подождем, осталось недолго.

OLED — гроза ЖК-мониторов



Компания **One Stop Displays** объявила о выпуске 1,5-дюймового цветного дисплея с пассивной матрицей, выполненного по **OLED**-технологии. Вот некоторые ее характеристики: яркость — 130 кд/м², толщина — 1,6 мм, количество отображаемых цветов — 262 тысячи.

Дисплей ориентирован на применение в кредитных карточках и других подобного рода устройствах, но дело даже не в этом. Технология **OLED** развивается настолько быстро и активно, наступая на всех фронтах, — уже были представлены дисплеи размером до 40 дюймов. Так, глядишь, скоро закончится эра **ЖК-мониторов**, не успев толком и начаться...

Итоги конкурса на самую оригинальную мышшь

MEGAMOD

В прошлом номере мы говорили о том, что решили перенести подведение итогов конкурса на самую оригинальную мышшь. И не зря! За прошедший месяц мы получили много новых писем с интересными работами от вас и теперь готовы представить работы наших победителей и вручить им призы от компании **Megamod** (www.megamod.ru).

1 место —

Марк Давыдов (mark-davydov@mail.ru),

г. Москва. Он полу-

чает от нас реобас

Aerocool Gatewatch и вентилятор **Aerocool Centaurus**.

2 место —

Дмитрий Казаков (avalon2004@list.ru), г.

Магадан. И он на-

граждается рео-

басом **Aerocool**

Gatewatch и

Noise Isolator

SWFC-6-BK.

3 место — Станис-

лав (marihemp@mail.ru),

которому достаются

реобас **Noise Isolator**

RH-35 и вентилятор

Aerocool Centaurus.



Итоги конкурса «Бриллиантовый стандарт MSI»



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw | www.microstar.ru

Самое время подвести итоги конкурса «Бриллиантовый стандарт MSI» и раздать призы победителям!

Главный приз - **MSI NX6600-VTD128E Diamond** — получает Владимир Корнов из г. Магнитогорск.

Web-камеры **MSI StarCam 370i** получают: Шамов Евгений из Челябинской обл., Златоуст; Подсвилов Филипп из Твери; Трошкин Евгений из Московской обл., Дмитрова; Куриленко Олег из Минска, Беларусь; Машкин Александр из Ижевска.

USB-мини пылесосы для клавиатуры и фирменные футболки от **MSI** получают: Муминов Руслан из Московской обл., Химки; Мамоков Максим из Камчатской обл., Елизово; Легкоступов Антон из Москвы; Николаев Алексей из Самарской обл., поселок Прибрежный; Правиков Виталий из Читы.

Поздравляем участников конкурса с победой!

ЧЫП ЛЯТ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Итоги московского IDF 2005 года

Николай Арсеньев

Ежегодный форум **Intel Developer Forum** — событие важное и всегда знаменательное. Дело даже не в том, что были объявлены какие-либо конкретные новинки — новое поколение процессоров или чипсетов. Дело в том, что после IDF становится понятно, в каком направлении компания будет двигаться ближайшие годы, а может — и пятилетия.

После большого успеха **AMD** с процессорами семейства **Athlon 64**, Intel необходимо было что-то менять. Стало ясно, что наращивать частоту до бесконечности невозможно, да и не нужно, так как эффект от ее увеличения не стоит вложенных усилий, к тому же необходимо решать проблему высокого энергопотребления и тепловыделения — если раньше этими недугами «болели» процессоры от **AMD**, то теперь ситуация оказалась диаметрально противоположной. И, похоже, в Intel все это прекрасно знают и понимают...

Поколение NEXT

Intel — это в первую очередь компания, которая разрабатывает и выпускает процессоры, данное направление по-прежнему является ключевым для нее. Недавно Intel освоила более тонкий техпроцесс — 65 нм, и уже появилась некоторая информация о новых процессорах, которые будут производиться по этой технологии.

Начнем мы с однопроводного **Pentium 4** с кодовым названием **Cedar Mill**. Новые процессоры будут носить порядковый номер **6x1** и **6x3**. Во втором случае мы получаем еще и

поддержку технологии виртуализации **Vanderpool Virtualization Technology**, которая позволяет одновременно запускать сразу несколько операционных систем на одном компьютере. **Cedar Mill** — это не просто ядро, произведенное по новому техпроцессу с использованием кэша второго уровня объемом 2 Мбайт, в нем появится ряд интересных нововведений, направленных на снижение энергопотребления и тепловыделения. Так, неактивные транзисторы будут отключаться, уже знакомая технология **Enhanced Intel SpeedStep Technology** позволит снижать частоту процессора при бездействии. Все вышеуказанные изменения позволили уменьшить потребление энергии при полной нагрузке примерно на 20%.

Новые двухядерные процессоры серии **Pentium D** также будут производиться по новой технологии и также научатся отключать незадействованные транзисторы. Если первое поколение **Pentium D** представляло собой процессор, в котором два ядра располагались на одном кристалле, то в случае с ядром **Presler** мы получаем два отдельных ядра **Cedar Mill**, объединенных единой упаковкой. Последний способ — самый удобный и простой, так как позволяет максимально гибко и удобно компоновать ядра и отдельно их тестировать, отбраковывая неудачные кристаллы.

У этого способа есть и свои недостатки — главным образом то, что, если поместить два ядра в одну упаковку, нагрузка на системную шину существенно увеличится. Эта проблема

касается всех современных двухядерных процессоров с раздельным кэшем. Единственное тому решение — использование общего кэша. Этот вариант также породит свои проблемы, а именно проблему распределения кэша между ядрами, но так или иначе — за этим будущее. Как и в случае с **Cedar Mill**, **Pentium D** на ядре **Presler** стали потреблять меньше энергии.

Новые процессоры появятся лишь в первой половине следующего года, ближе к лету...

Честно говоря, все эти косметические изменения уже порядком поднадоели, пора бы представить что-то кардинально новое! И по этому поводу есть немало информации — следующее поколение процессоров **Pentium** будет сильно отличаться от всего, что сейчас существует. В нем сплетутся вместе все преимущества микроархитектуры **NetBurst** и современных **Pentium M** и воплотятся в виде процессоров с ядром **Conroe** для настольных систем и **Merom** для ноутбуков. В обоих случаях мы получим двухядерные решения.

Главными отличительными чертами **Conroe** станет меньшее потребление энергии, более короткий и эффективный конвейер, поддержка 64-битных программ, а также использование общего кэша 2-го уровня. Можно было бы и дальше рассуждать о новом поколении процессоров и делать свои прогнозы, но не будем забегать вперед и заранее делить шкуру неубитого медведя — до появления **Conroe** еще далеко и многое может измениться за это время.



7-ое поколение GeForce теперь и для ноутбуков.



ATI показала всю линейку видеокарт Radeon X1000.



Фохсонн уже представила системную плату стандарта ВТХ.

Чипсеты дня грядущего

Последнее поколение чипсетов серий **Intel 945** и **Intel 955X** всем давно известны, их главное отличие от предыдущих моделей — поддержка двоядерных процессоров **Pentium D** и более скоростной **DDR2**-памяти с частотой 667 МГц. Кроме этого стоит отметить появление **Serial ATA II**, дальнейшее развитие технологии **Matrix Storage Technology**, которая отвечает за работу с RAID-массивами, и уже привычных кодеков стандарта **High Definition Audio**. Тут стоит отметить, что некоторые системные платы теперь комплектуются кодом **Realtek ALC882M**, который, помимо всего прочего, получил сертификацию от **Dolby Laboratories** и теперь поддерживает стандарты **Dolby Prologic IIx**, **Dolby Digital EX**, **Dolby Headphone**, **Dolby Virtual speaker**, **Dolby Digital Live**. Нельзя сказать, что все эти нововведения кардинально влияют на производительность, но если вы собираетесь собирать систему с нуля, стоит задуматься о новой платформе. Другой отличительной особенностью новых материнских плат стало наличие сразу двух слотов **PCI Express x16**, правда, далеко не во всех моделях. И если в случае с **Intel 955X** уже известно, что будет реализована поддержка **CrossFire** от **ATI**, то о **Intel 945** пока ничего доподлинно не известно.

Все чаще слышны предположения, что **SLI** от **NVIDIA** также будет работать на чипсетах от **Intel**. Интересно и то, что большинство плат не комплектуются **SLI**-мостом, в связи с этим было приятно увидеть **SLI**-систему на базе **nForce4 SLI** без использования мостика! Такой подход имеет право на жизнь, однако на практике приводит к снижению производительности графической системы.

Нам, пользователям, остается только ждать, когда **ATI** и **NVIDIA** официально объявят о том, что технологии **CrossFire** и **SLI** могут работать на сторонних чипсетах, и дожидаться соответствующих драйверов с реализацией этой возможности.

Новые технологии в массы

Для начала поговорим снова о форм-факторе **BTX**, который должен решить многие проблемы охлаждения ПК и его электропитания. Будущие конфигурации компьютеров будут использовать единую схему отвода тепла от горячих компонентов системы. Кроме более эффективного охлаждения мы получим и более тихие компьютеры — количество вентиляторов должно уменьшиться. Так, должны исчезнуть два из них: один с задней панели блока питания и еще один с видеокарты (учитывая горячий пыл современных графических чипов, в это верится с трудом). Когда этот форм-фактор выйдет на рынок, пока не очень понятно. Судя по тому, как все развивается, его прихода стоит ждать не раньше второй половины следующего года. Это тем более вероятно, учитывая, что к тому моменту должно появиться новое поколение настольных процессоров.

Следующей интересной технологией стала **Wireless USB**, которая станет развитием привычной **USB**. Пропускная способность нового стандарта составит те же 480 Мбит/с на расстоянии до трех метров, до десяти метров

— 110 Мбит/с. При этом потребление энергии будет очень низким, а сам стандарт безопасным и хорошо защищенным. Первые устройства с поддержкой **Wireless USB** должны появиться уже в начале 2006 года.

Другие интересные

Недалеко от входа на выставку расположился стенд **ATI**, на котором можно было увидеть последнее поколение видеокарт серии **Radeon X1000** — две версии **Radeon X1300**, **Radeon X1600 Pro**, а также **Radeon X1800 XL**. Судя по всему, старшая **Radeon X1800 XT** будет некоторое время в дефиците, как это было и в случае с **Radeon X850 XT PE**. Новые видеокарты — это хорошо, но удивило другое: на стенде не была представлена платформа **CrossFire**. Зато на мониторах можно было увидеть красивые демки, которые раскрывают весь потенциал новых видеокарт и показывают преимущества **Shader Model 3.0**.

Рядом находился стенд вечного конкурента в лице **NVIDIA**, на котором было установлено много систем с использованием **SLI**-технологии, начиная от дорогой конфигурации с двумя **GeForce 7800 GTX** и заканчивая бесшумной системой с парочкой **GeForce 6600**, которые работали в **SLI**-режиме, но при этом не использовали соединительный мост! В общем и целом — все было знакомо и ожидаемо, разве что впервые мы воочию увидели **GeForce Go! 7800 GTX** — мобильный аналог **GeForce 7800 GTX**. Наконец-то и пользователи ноутбуков смогут насладиться всеми преимуществами нового поколения видеокарт от **NVIDIA**.

Hynix Semiconductor демонстрировала свои разработки в области памяти — планки **DDR2**-памяти объемом до 2 Гбайт, **DDR2 SDRAM** со скоростью 800 МГц (в ближайших планах компании выпуск памяти с частотой 1066 МГц). Большой интерес вызвал показ **DDR3**-памяти. По прогнозам представителей компании, новый стандарт памяти сделает свой дебют в конце 2006 года — долго еще ждать... Скорее всего, именно пользователи процессоров от **Intel** первыми смогут насладиться скоростью и производительностью **DDR3 SDRAM**. Причина лежит на поверхности — **Intel** не встраивает контроллер памяти в свои процессоры, так что поддержка того или иного типа памяти зависит лишь от системной платы и конкретного чипсета. В случае с **AMD** мы имеем дело с процессорами, в которые встроен контроллер памяти, на данный момент это **DDR SDRAM**.



Hynix: не успели мы перейти на DDR2-память, как скоро уже появится DDR3 SDRAM.

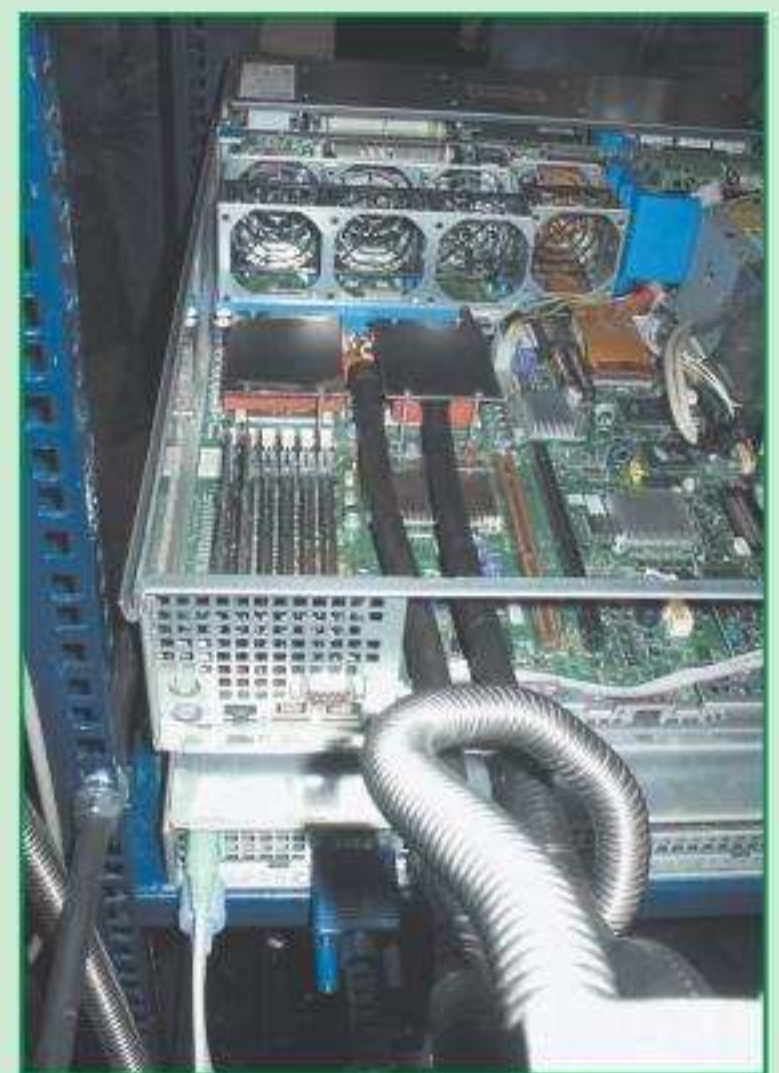
На **Foxconn** показывали barebone-системы и материнские платы, среди которых были не только **ATX**-версии, но и **BTX**! **GIGABYTE** же продвигала свой новый стильный корпус **3D Aurora** вместе с водяной системой охлаждения **3D Galaxy**. У **Sony** можно было увидеть новые ЖК-мониторы, а также оптические приводы, правда, **Blu-Ray** обнаружить не удалось.

Российские сборщики порадовали нас своими новинками. Так, **Kraftway** представила прототип бесшумной системы охлаждения на фреоне. Любопытно, что ее теплообменник выносятся за пределы помещения — как в случае с кондиционерами. К счастью, эта разработка была сделана для мощных и горячих серверов, домашним компьютерам до этого еще очень далеко. **K-Systems** отметила показом различных компьютеров и ноутбуков. **R-Style**, в свою очередь, демонстрировала домашний медиацентр на базе русифицированной **Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005**. Интересно, что у компании в арсенале есть уже две модели: одна по дизайну и размеру больше походит на привычные **VHS**-магнитофоны, другая — на дорогую и большую систему, которую можно смело поставить в модульный hi-fi-центр.

■ ■ ■

Осенний **IDF** образца 2005 года выдался интересным и насыщенным. **Intel** традиционно показала много интересного на форуме и обозначила свои планы на ближайшее будущее. Многообещающе выглядит **Wireless USB**, форм-фактор **BTX**, хоть и серьезно запаздывает, становится все реальнее день ото дня, кроме этого на горизонте уже маячил стандарт памяти **DDR3 SDRAM**. **ATI** представила свой ответ **NVIDIA** и показала во всей красе серию видеокарт **Radeon X1000**, а последняя похвасталась **SLI**-системой без использования мостика.

Многое из представленного мы увидим и оценим в самое ближайшее время, но вот смену поколений процессоров и появление новых чипсетов придется еще подождать... ■



Система охлаждения на фреоне от Kraftway охладит пыл любого компьютера!

БОЛЬШЕ FPS ЗА МЕНЬШИЕ ДЕНЬГИ

Тестирование PCI-E-видеокарт ценой до \$250

Николай Арсеньев

Не так давно компании ATI и NVIDIA отметили выпуск нового поколения видеокарт. И если вторая представила только решения топ-уровня в лице GeForce 7800 GT и GTX, то канадцы показали целую серию Radeon X1000, в которой есть как видеокарты начального и среднего уровня, так и дорогой hi-end в лице Radeon X1800 XL/XT. Но речь на этот раз пойдет не о них.

После появления новых продуктов компании стали активно усиливать видеокарты средней категории — ценой до \$250. Так, если раньше карты на базе GeForce 6600 GT выпускали лишь с 128 Мбайт памяти, то теперь все чаще можно видеть версии с 256 Мбайт. Более того, NVIDIA уже заявила о том, что вскоре появятся новые модификации, которые будут существенно усилены — в них будет установлена более быстрая память, а графическое ядро будет работать еще на большей частоте. Надо сказать, что такие действия компания принимает неспроста: извечный конкурент в лице канадской ATI не так давно анонсировал недорогие, но очень мощные графические чипы Radeon X800 GT и Radeon X800 GTO. И если первый стал реальным конкурентом GeForce 6600 GT, то чуть более дорогая GTO-версия с легкостью разделяется с первой.

Radeon X800 GTO — наш ответ Чемберлену!

В видеокартах Radeon X800 GT и Radeon X800 GTO используется ядро R420 (Radeon X800 Pro), R430 (Radeon X800 XL, X800 XT, X800 XT PE) или R480 (Radeon X850 Pro, X850 XT, X850 XT PE), несмотря на это частоты и количество конвейеров всегда одинаковы. В GT-версии это 8, а в GTO — 12 конвейеров против 16 у старших версий. Новые видеокарты унаследовали все особенности старших моделей — 3Dc, SmartShader HD, SmoothVision HD и Hyper Z HD, а также вершинные программы второй версии (Shader Model 2.0). Первая сжимает карты нормалей, которые используются во многих современных играх и позволяют сделать изображения более детализированными, не прибегая к усложнению 3D-моделей, SmartShader HD отвечает за поддержку DirectX 9.0b, а под названием SmoothVision HD скрывается реализация анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания разных уровней. Hyper Z HD позволяет отсекалать невидимые полигоны на раннем этапе обработки картинки, таким образом, видеокарта обрабатывает только те полигоны, которые реально видны на экране монитора, экономя пропускную способность

памяти. Все эти технологии едва ли можно назвать уникальными, у каждого производителя видеокарт есть нечто подобное.

В нашем обзоре мы затронем лишь две версии Radeon X800 GTO от ATI. Причина лежит на поверхности — стандартные Radeon X800 GTO стоят практически так же, как и Radeon X800 GT (\$210 против \$180), но при этом обеспечивают существенно большую скорость в играх за счет использования 12 конвейеров вместо 8 у GT-версии. Интересно отметить, что у нее ядро рабо-

тает на частоте 475 МГц, в то время как у GTO — 400 МГц, но это несколько не меняет положение! Не успели мы привыкнуть к тому, что частота для центральных процессоров не является определяющим параметром, как это правило распространилось и на видеокарты. Вообще, частоты Radeon X800 GTO практически полностью повторяют характеристики Radeon X800 XL, разница между ними заключается в том, что во второй включены все 16 конвейеров и стоит она не \$200, а как минимум \$300...



**Sapphire Radeon X800 GTO
Ultimate Edition — мощная видеокарта для бесшумного компьютера.**

**USN
COMPUTERS**

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессор	Intel Pentium 4 670 (Socket 775, 3,8 ГГц, 800 МГц, 2 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарты	Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCI-E x16, Radeon X800 GTO)
	Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт (PCI-E x16, Radeon X800 GTO)
	Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт (PCI-E x16, GeForce 6600 GT)
	Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт (PCI-E x16, GeForce 6600 GT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380817AS 80 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce4 SLI IE 7.13
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 5.10
	NVIDIA ForceWare 81.85
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

Методика тестирования

Для тестирования мы использовали самые последние драйвера и версии BIOS для системных компонентов и видеокарт, а также следующее программное обеспечение:

3D Mark 05 1.20 — популярный набор тестов от компании FutureMark. Он дает вполне четкое представление об уровне производительности того или иного решения. Игры Doom 3 1.30, Far Cry 1.3, F.E.A.R. Multiplayer Demo и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay запускали в разрешениях от 800x600 до 1600x1200, в легком и тяжелом режимах с анизотропной фильтрацией (AA) 8x и полноэкранном сглаживанием (FSAA) 4x при максимальной детализации. Лишь Doom 3 даже в легком режиме запускали с AA 8x — стандартные настройки для игры. В демо-версии F.E.A.R. мы использовали простые тени, остальное — на максимум.

Radeon X800 GT и GTO выпускают в версиях со 128 и 256 Мбайт памяти. Второй вариант предпочтителен не только из-за большего объема, но и из-за того, что в таких картах используется более быстрая память. Так или иначе, но в обоих случаях мы получаем полноценную 256-битную шину памяти.

Самое время представить участников тестирования со стороны ATI — это **Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт** и **Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт**.

SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE EDITION

Традиционно серия видеокарт с приставкой Ultimate Edition отличается от прочих тем, что в них используется совершенно бесшумная система охлаждения. На Radeon X800 GTO Ultimate Edition с двух сторон установлен массивный алюминиевый радиатор с ребрами. Но столь горячий чип обычным радиатором едва ли удалось бы охладить, так что для большей эффективности с обеих сторон радиатор пронизан тремя тепловыми трубками.

Если вы хотите собрать как можно более тихий компьютер, такое решение подойдет как нельзя кстати. Видеокарта сильно греется, но даже после длительных тестов она работала стабильно. Если вы любите поэкспериментировать с видеокартой — разогнать память/ядро или даже разблокировать конвейеры, то лучше обратить внимание на следующую видеокарту.

Цена Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт — \$220.

SAPPHIRE RADEON X800 GTO2 LIMITED EDITION

Второй и более интересной новинкой от Sapphire стала Radeon X800 GTO2 Limited Edition. Плата отличается от предыдущей — в ней использованы более емкие конденсаторы, система охлаждения теперь активная и на плате есть разъем для питания. Это тем более необычно,



Разблокировать конвейеры у Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition еще проще, чем вы думаете!

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ В 3D MARK 05 1.20

Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт	3717
Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт	3898
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт	4490
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт	4585
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров)	5155
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров + разгон)	6446

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГРАФИЧЕСКИХ ЧИПОВ

Графический чип	Radeon X800 GTO	GeForce 6600 GT
Пиксельные конвейеры	12	8
Вершинные конвейеры	6	3
Частота чипа	400 МГц	500 МГц
Объем памяти	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт
Частота памяти	700/980 МГц (DDR)	1 ГГц (DDR)
Шины памяти	256 бит	128 бит
Версия DirectX	9.0b (SM 2.0)	9.0c (SM 3.0)

Ультраскоростная DDR2 память

Лучший выбор для геймеров и продвинутых пользователей

без свинца, соответствует RoHS

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>



Global Technical Support

http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Distributor:

marlion marlion marlion marlion marlion

PatArch ApprovedMemory

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ В ИГРАХ

Разрешение	Легкий режим				Тяжелый режим (AF x8, FSAA x4)			
	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Doom 3 1.3 (demo1)								
Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт	88,9	79,3	60,1	43,1	61,2	41,8	25,4	17,9
Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт	92,9	81,9	62,0	46,1	62,8	43,4	28,5	19,8
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт	81,9	70,2	50,0	36,6	56,8	44,3	29,7	21,6
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт	82,0	70,0	50,4	37,0	57,6	43,9	30,1	21,6
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров)	89,1	77,3	56,2	44,0	63,2	48,4	35,6	24,8
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров + разгон)	90,0	81,0	67,3	58,5	80,3	68,4	56,3	37,0
Far Cry 1.32 (Regulator)								
Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт	78,7	76,6	57,4	42,5	76,9	60,0	41,9	30,7
Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт	82,6	78,9	58,9	43,9	76,4	60,3	42,6	31,5
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт	94,0	86,6	69,4	54,8	83,9	70,1	52,2	40,7
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт	94,7	87,1	70,9	55,3	84,0	70,7	53,0	41,3
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров)	96,2	92,0	78,3	59,9	88,5	77,8	60,9	48,9
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров + разгон)	96,9	94,9	86,5	76,3	92,6	85,0	71,3	60,0
F.E.A.R. MP Demo								
Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт	60	41	28	20	29	20	13	9
Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт	60	41	29	21	30	20	14	10
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт	74	52	37	25	46	33	23	16
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт	74	53	37	26	48	33	23	15
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров)	79	58	43	30	61	44	35	21
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров + разгон)	103	77	59	41	75	51	40	27
The Chronicles of Riddick (dudche)								
Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 128 Мбайт	23,9	17,8	11,8	7,1	16,4	10,1	7,2	3,4
Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт	24,4	18,2	14,8	8,4	18,3	12,9	9,3	5,2
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition 256 Мбайт	49,7	40,3	31,2	21,6	35,7	22,8	19,6	14,2
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт	49,6	40,2	31,9	22,3	35,6	22,8	19,9	15,2
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров)	54,3	44,8	36,2	24,8	41,2	28,9	23,4	18,3
Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (16 конвейеров + разгон)	57,8	51,2	49,2	30,9	45,2	39,8	31,6	25,4

учитывая, что стандартные Radeon X800 GTO им не оснащают. Непроста все это...

Главная особенность Radeon X800 GTO2 Limited Edition заключается в том, что на этих платах можно разблокировать «спящие» конвейеры и получить полноценную 16-конвейерную видеокарту топ-уровня за \$250! Все это стало возможным благодаря тому, что в ней используется ядро R480.

Во время тестирования мы измеряли производительность карты как в стандартном режиме, так и с разблокированными конвейерами. Но на этом мы не остановились и разогнали частоты памяти и ядра до стандартов Radeon X850 XT PE — 1180 МГц и 540 МГц соответственно с помощью программы **RivaTuner**. Самое время подробно описать то, как мы разблокировали плату.

Включить конвейеры оказалось довольно просто. Для этого требуется только перепрошить BIOS видеокарты. Новый BIOS, утилиты FLASHROM и RivaTuner вы можете найти на диске в разделе «По журналу».

Для начала необходимо создать загрузочную дискету в Windows, после чего скопируйте файлы утилиты и BIOS на дискету. Загрузитесь с нее и введите следующую команду: FLASHROM.EXE -f -p 0 «название файла» (указать без скобок). Первоначально название прошивки очень длинное, поэтому его лучше изменить на что-то более короткое для простоты. Дальше ждите, пока не появится вновь командная строка, только после этого можно перезагрузить компьютер. Windows объявит вам о том, что обнаружена новая видеокарта — переустановите драйвера. Поздравляем, теперь вы — счастливый обладатель полноценной 16-конвейерной видеокарты! Осталось только разогнать ее до частот Radeon X850 XT PE.

Вся соль Radeon X800 GTO2 Limited Edition заключается в 100% возможности их разблокировать и разогнать! Есть только одна проблема

— этих видеокарт не так много в продаже, а остальные решения на базе Radeon X800 GTO не гарантируют возможности разблокировки дополнительных конвейеров и разгона ядра и памяти до высоких частот.

Цена Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт — \$250.

Эволюция GeForce 6600 GT

Компания NVIDIA чуть менее активно действует в этом ценовом секторе, сосредоточив свое внимание на более дорогих решениях. Однако и здесь есть немало интересных моментов. Так, если раньше заявлялось, что GeForce 6600 GT будет оснащаться только 128 Мбайт памяти, и лишь на GeForce 6600 устанавливали 256 Мбайт, то сейчас

это ограничение упразднили! Очень вовремя, надо сказать, учитывая, что игры последнего поколения используют много текстур с высоким разрешением. По сравнению с Radeon X800 GTO, характеристики GeForce 6600 GT не особо впечатляют, да и ядро работает на большей частоте, как и память. С другой стороны, в NV43 задействованы лишь 8 пиксельных и 3 вершинных конвейера, а шина памяти ограничена 128 битами. С другой стороны, GeForce 6600 GT полностью совместим с DirectX 9.0c и, соответственно, Shader Model 3.0, которые позволяют реализовывать более сложные эффекты в играх. В среднем версия карты GeForce 6600 GT с 128 Мбайт стоит \$160—180, а с 256 Мбайт — \$200. В нашем случае речь пойдет об экземплярах от компании Palit.



Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 — 256 Мбайт памяти не будут лишними.

PALIT GEFORCE NE/6600 GT+TD11 и GEFORCE NE/6600 GT+TD21

Видеокарты Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 и NE/6600 GT+TD21 выглядят абсолютно идентично — текстолит, система охлаждения и размещение компонентов совпадает, разве что у версии с 256 Мбайт дополнительные модули памяти распаяны на оборотной стороне платы. Перед нами классические решения на базе проверенного и популярного чипа GeForce 6600 GT, в обоих случаях ядро работает на частоте 500 МГц, а память — на 1000 МГц. Система охлаждения скромная — это небольшой радиатор с вентилятором, который работает на высоких оборотах и заметно шумит. Модули памяти не имеют дополнительного охлаждения.

Обе платы поддерживают технологию SLI, а также IntelliSample 3.0 и Ultra Shadow II. Про первую из них вы уже слышали, вторая отвечает за режимы анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания, Ultra Shadow II — за расчеты теней. Нам было тем более интересно сравнить между собой эти видеокарты, чтобы выяснить, насколько необходимы 256 Мбайт памяти в современных играх.

Цена Palit GeForce NE/6600 GT+TD11 — \$170.

Цена Palit GeForce NE/6600 GT+TD21 — \$200.

Результаты тестирования

Интересно изучить результаты видеокарт на GeForce 6600 GT с разным объемом памяти. Как и ожидалось, переход на 256 Мбайт дает эффект — во всех играх мы получили увеличение производительности до четырех кадров в секунду. Нельзя сказать, что такой рост стоит \$30, однако он есть и виден везде. Стоит напомнить, что в том же Doom 3 при настройках Ultra игра рекомендует использовать видеокарту с объемом памяти 512 Мбайт!

Radeon X800 GTO Ultimate Edition, как, впрочем, и Radeon X800 GTO2 Limited Edition, на голову разбили конкурента в лице GeForce 6600 GT, только в Doom 3 NVIDIA была сильнее, но после включения тяжелого режима и перехода на высокие разрешения преимущество таяло на глазах. И это неудивительно — ATI делает ставку на высокую скорость работы с анизотропной фильтрацией и полноэкранное сглаживание.

После того как мы разблокировали конвейеры у Radeon X800 GTO2 Limited Edition, производительность существенно выросла во всех играх, однако лишь после того, как мы разогнали плату до частот Radeon X850 XT PE, она раскрыла весь свой потенциал. Особенно это заметно в высоких разрешениях и тяжелых режимах, где мы, по сути, получили производительность дорогой hi-end-видеокарты за \$250!

Заключение

Учитывая более низкую стоимость видеокарт от Palit, они станут хорошим выбором: достойная производительность, совместимость с шейдерами третьей версии — только в плюс. С другой стороны, не очень понравилась система охлаждения — она шумная и чересчур компактная, при этом память никак не охлаждается. Из этой парочки GeForce NE/6600 GT+TD21 256 Мбайт выглядит интереснее, хотя больший объем памяти не дал существенного роста производительности. В любом случае с каждым годом игры будут становиться только сложнее, а количество и качество изображения будут расти, так что 256 Мбайт памяти не будут лишними.

В лице Radeon X800 GTO компания ATI выпустила настоящую бомбу, эти видеокарты уже получили большую популярность среди пользователей и особенно любителей разгона. Однако для последних Radeon X800 GTO Ultimate Edition вряд ли станет оптимальным выбором. Плата удалась, ее бесшумная система охлаждения справляется со своей задачей, но о серьезном разгоне стоит забыть. В итоге версия Ultimate Edition станет хорошей основой для производительной и бесшумной системы.

Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition — совсем другая история. В 100% случаях эти видеокарты можно разблокировать, разогнать и получить за скромную сумму настоящий hi-end. При должном знании и наших советах разблокировать конвейеры не составит большого труда, а изменить частоту ядра и памяти еще проще. Достаточно громкую систему охлаждения можно всегда заменить — хотя бы на Zalman VF700-Cu, которая мало того, что тише работает, так еще и более эффективно справляется со своей задачей. Главная проблема Radeon X800 GTO2 Limited Edition, с которой может столкнуться пользователь, — банальный дефицит. Но эта редкая птица из красной книги стоит того, чтобы за ней погоняться.

Благодарим следующие компании:
российское представительство Corsair (www.corsairmemory.com) — Twin2X 1024A-5400UL;
российское представительство Sapphire (www.sapphiretech.ru) — Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate Edition; Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition;
представительство Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUJO 500 Bt;
«Импайп» (www.izb.ru) — Palit GeForce NE/6600 GT+TD11, Palit GeForce NE/6600 GT+TD21;
USN Computers (www.usn.ru) — ASUS P5ND2-SLI Deluxe, Intel Pentium 4 670, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A.

Игровой процесс изменится
раз и навсегда!

КОМПЬЮТЕРЫ ISM

Компания ISM Computers, один из ведущих разработчиков и производителей компьютерных систем в России, предлагает широкий модельный ряд игровых ПК, специально разработанных для требовательного российского геймера!

Game-станции ISM предлагают лучшие показатели FPS/цена!

ISM INFORM 140

Многофункциональный домашний компьютер ISM Inform при умеренной цене позволяет добиться высокой производительности в игровых приложениях. Система предлагает широкие возможности для досуга всем членам семьи — и детям, и взрослым!



Intel P4 530J (3.0 ГГц)
чипсет i915G
512 Мб DDR PC3200
FDD 3.5" 1,44 Мб
CardReader CF/SM/MM/MS/SD
160 Гб, Serial ATA, RAID
NVIDIA GF 6600, 256 Мб
24 бит/192 кГц 8-channel
TV + FM-тюнер, ПДУ
10/100/1000 Мбит/сек
DVD±RW/DVD±R/CD-RW
MiddleTower, Black, 350 Вт
Windows XP Home Edition

ISM ARENA 260 SLI

Игровая станция ISM Arena — это максимальный уровень производительности, возможный на сегодняшний день! Любые игры, любые разрешения — ISM Arena готова справиться с любой задачей! Хотите 100 FPS в DOOM 4? Запросто!



AMD Athlon 64 3500+
чипсет nForce4 SLI
1024 Мб DDR PC3200
FDD 3.5" 1,44 Мб
CardReader CF/SM/MM/MS/SD
200 Гб, Serial ATA, RAID
2 x NVIDIA GF 6800GT, 256 Мб
24 бит/192 кГц 8-channel
TV + FM-тюнер, ПДУ
10/100/1000 Мбит/сек
DVD±RW/DVD±R/CD-RW
MiddleTower, Black, 350 Вт
Windows XP Home Edition

* Указаны рекомендованные производителем розничные цены.

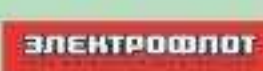


Компания ISM Computers рекомендует использовать подлинную операционную систему Microsoft® Windows® XP.

С полным модельным рядом компьютеров ISM
Вы можете ознакомиться
на сайте www.ism.ru

Живи в современном мире!

Компьютеры ISM Вы можете приобрести в торговых сетях:



www.ism.ru



АДРЕНАЛИНОВЫЙ РАЖ

Обзор новых рулей от Defender

Александр Горин

Геймеров можно легко разделить на группы по интересам. Одни любят играть в стратегии, другим подавай шутеры от первого лица, а есть и такие, кто жить не может без рева мощных моторов и визга горящей резины. Последнюю группу можно, в свою очередь, раздробить на подгруппы — на тех, кто играет в автомобильные симуляторы с помощью руля, и на тех, кто по старинке использует клавиатуры...

Новая ступень мастерства

Приводить доводы в пользу руля нет смысла. Во-первых, в автомобиле по-прежнему используется руль и педали. Эксперименты по использованию джойстиков, клавиш и рычагов проводятся, но до сих пор ничего удобнее руля придумать не удалось. Во-вторых, руль позволяет игроку выдавать не дискретные значения команд, а дифференцированные, то есть его можно повернуть на 10, на 20 и на 180 градусов, клавиатура же позволяет подать сигнал только о полном повороте колес. Так что «баранка» — куда более гибкий инструмент управления.

Благодаря этим преимуществам качественно меняется уровень игры и реализм управления. Многие считают, что руль усложняет игру, безупречно проезжая трассу на клавиатуре, бывалый гонщик, пересев на руль, начинает собирать все отбойники. Дело в том, что руль медленнее клавиш, если на клавиатуре достаточно нажать клавишу и колеса вывернутся в другую сторону, для резкого маневра рулем потребуются усилия. В этом и состоит львиная доля реализма. Производители компьютерных «баранок» еще идут нам навстречу, уменьшая количество оборотов руля до 270 градусов, ведь в реальной машине рулевое колесо делает четыре оборота.

Еще одним плюсом рулей является возможность реализации технологии обратной отдачи — от простенькой вибрации до полноценной Force Feedback. В симуляторах защиты разные эффекты отдачи, которые делают игру более увлекательной и реалистичной, например — рывок руля в сторону, когда под колеса попадает камень, или тряска при езде по гравию.

Руль позволяет эффективнее использовать преимущество ручной коробки передач и тем самым обходить противника на автомобиле того же класса, что и у вас, если он пользуется автоматом.

Комплекты рулей бывают самые разные — от самых простых моделей до копий из реальных машин (яркий тому пример — Ferrari Enzo от Thrustmaster). В одних есть меха-

низм обратной отдачи, в других эффект вибрации, а в третьих — ни того, ни другого.

В нашем обзоре мы подробно изучим два новых недорогих набора — **Adrenaline** и **Adrenaline Turbo** от компании **Defender**.

Defender Adrenaline



Defender Adrenaline — недорогой и простой комплект.

Defender Adrenaline максимально прост. Ход рулевого колеса составляет 270 градусов, оно усеяно многочисленными кнопками, на которые можно повесить разные функции. В комплект поставки входит педальный узел, правда, чересчур легкий (сильно елозит по полу; педали малоинформативны). Как выход, можно навесить значения газа и тормоза на подрулевые переключатели. Но в этом случае придется переключать передачи КПП кнопками на руле. Качество сборки и пластмассы весьма средние. Рекомендовать этот руль можно только тем, кто играет в аркадные гонки.

Плюсы у комплекта тоже есть — удобные и надежные трубки крепления отлично фиксируют корпус и не позволяют его сдвинуть с места, даже когда выкручиваешь руль в крайнее положение с ударом. Еще одним плюсом является простая установка: достаточно подключить USB-провод к системе — и можно начинать играть. Большое количество кнопок на руле позволяет назначить на них практически все функции симулятора. Чуть ниже центра расположен восьмипозиционный переключатель камеры.

Defender Adrenaline Turbo

Более продвинутая версия Defender Adrenaline Turbo отличается от обычной наличием переключателя скоростей и режимом вибрации руля при столкновениях и движе-



У Defender Adrenaline Turbo есть рычаг для переключения передач.

нию по неровной дороге. Как ни странно, даже эта урезанная версия обратной отдачи так увеличивает реалистичность в играх.

Педали в комплекте те же, что и у предыдущей модели, так что про них нам нечего добавлять. Как и в прошлый раз, газ и тормоз мы повесили на подрулевые переключатели, причем газ — именно на левую ручку, потому как правой рукой надо переключать рычаг КПП. Наличие рычага КПП делает игровой процесс значительно удобнее. Существенным минусом конструкции стал отказ от крепежных трубок в пользу обыкновенных присосок — при резких движениях вся платформа того и гляди сорвется.

Качество сборки, расположение дополнительных кнопок идентично Defender Adrenaline.



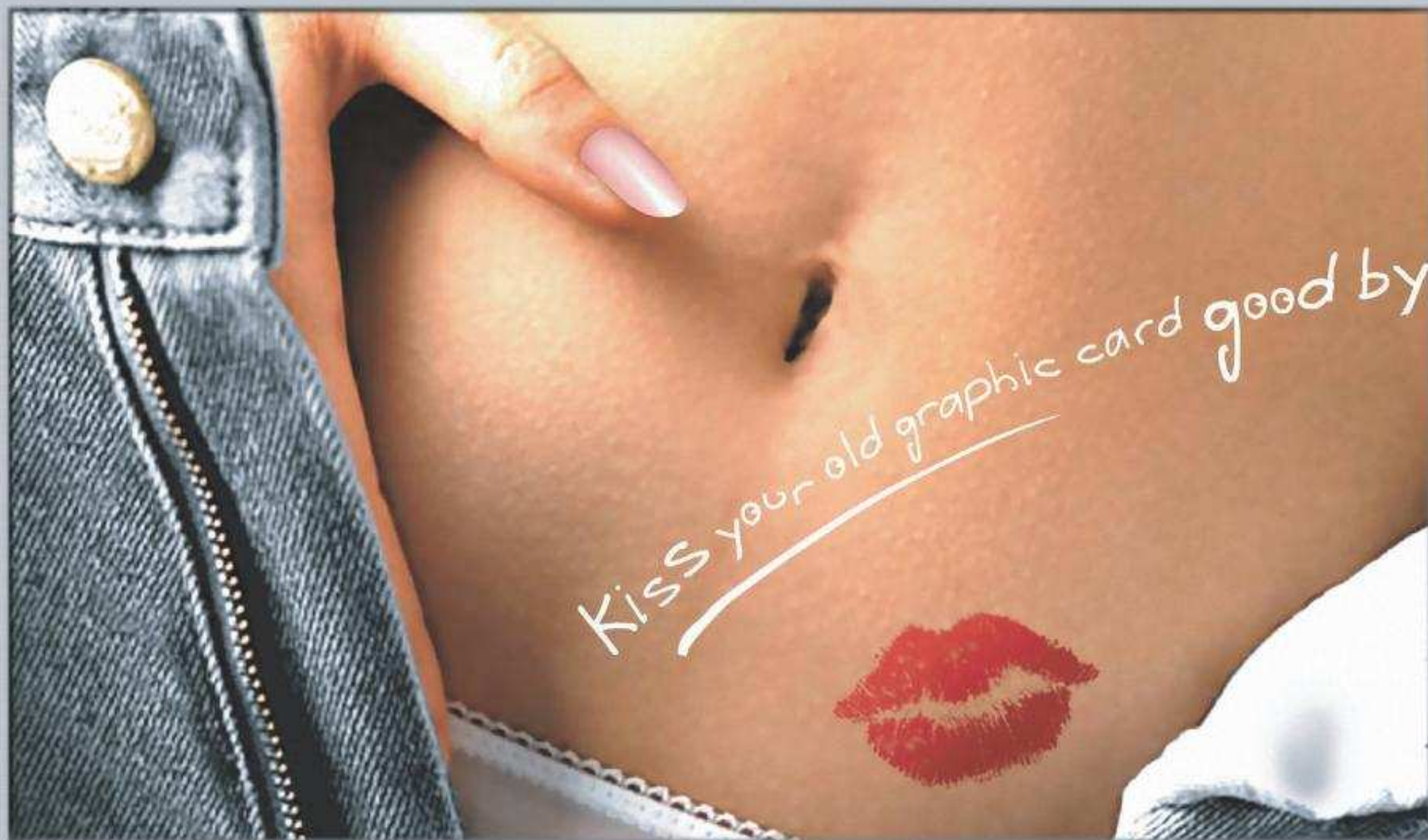
Adrenaline Turbo выглядит явно лучше, если бы не присоски, которые не слишком надежно удерживают всю конструкцию. Версия Adrenaline лишена этого недостатка, но в ней нет ручки переключения передач и виброотдачи. Что для вас важнее, решайте сами, однако интересно, что обе модели лишь немного различаются в цене — \$50 за более продвинутую версию и \$45 за простую.

Для серьезных симуляторов оба комплекта едва ли подойдут, а вот для аркадных (вроде **Need for Speed**) — вполне. Если вы решили сделать подарок своему младшему брату, то один из этих наборов станет подходящей базой его виртуальной автокарьеры.

Благодарим компанию **TOP** (www.top-trade.ru) за предоставление рулей Defender Adrenaline и Defender Adrenaline Turbo.

Материнские платы: WinFast6150/6100

Отличные графические возможности по доступной цене!



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel (Realtek)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



NVIDIA
GEFORCE
6150

NVIDIA
NFORCE
430

HD Video



6100K8MA-RS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (095) 789-3846; Ultra Computers – (095) 775-7566; Инкотрейд – (095) 785-8659; Кит – (095) 777-6655; Компьтадор – (095) 274-7300; НИКС – (095) 974-3333; Полярис – (095) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатова: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» – (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» – (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИС-НН 000 – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra – (0912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.



КОРОСТНОЙ ПРЕДЕЛ

Обзор материнских плат на основе Intel 955X и nForce4 SLI IE

Александр Горин

В нашем обзоре мы расскажем о материнских платах, основанных на двух топовых чипсетах — **Intel 955X** и **nForce4 SLI Intel Edition** от **NVIDIA**. Каждый из них претендует на звание лучшего чипсета для процессоров **Pentium 4** и **Pentium D**, у каждого есть свои преимущества и козыри в запасе. Самое время рассудить этот спор раз и навсегда!

Intel vs. NVIDIA

Топовый чипсет Intel 955X изначально поддерживает частоту системной шины 800 и 1066 МГц, последнее означает возможность установки процессоров серии Extreme Edition — эти редкие звери отличаются высокой производительностью и не менее высокой ценой. Так или иначе, но во многих случаях системные платы поддерживают и более старые процессоры с FSB 533 МГц.

Intel 955X интересен тем, что поддерживает до 8 Гбайт памяти против 4 Гбайт у Intel 945. Технология **Intel Memory Pipeline Technology** позволяет увеличить производительность подсистемы памяти. В остальном все традиционно: PCI Express x16 для видеокарты, PCI Express x1 и PCI для карт расширения, родной Serial ATA II и возможность организации RAID-массивов (Intel Matrix Storage Technology), а также качественные аудиокодеки HDA-стандарта.

Долгое время NVIDIA выпускала nForce4 SLI только под платформу AMD, теперь ком-

пания активно продвигает вариант чипсета под процессоры Intel — nForce4 SLI Intel Edition. Во многом его возможности соответствуют конкуренту в лице Intel 955X, однако у первого есть свои козыри — гибкий комплекс **NVRaid** для создания RAID-массивов, аппаратный брандмауэр **ActiveArmor** и, разумеется, поддержка SLI... А вот в плане встроенного звука несколько устаревший AC'97.

ABIT NI8 SLI

ABIT NI8 SLI, собранная на чипсете nForce4 SLI IE, сразу выделяется необычным дизайном. Оба моста охлаждаются с помощью радиаторов, только вот от радиатора северного моста идет тепловая трубка вплоть до задней панели, где находится довольно массивный радиатор. В итоге мы получаем урезанную заднюю панель лишь с четырьмя USB-разъемами, двумя портами PS/2 и гигабитным LAN.

На материнской плате не установлен звуковой кодек как таковой, вместо этого есть отдельная плата **AudioMAX 7.1** с кодеком **Realtek ALC850** и аудиоразъемами, которую нужно установить в специальный слот. Такое решение позволяет уменьшить количество помех попадающих в аудиотракт кодека.

Дизайн печатной платы на четверку — практически ничего не мешает комфортной установке оборудования, однако установке массивного

кулера может помешать радиатор, который расположен недалеко от процессорного разъема. Также не слишком удачно раскинуты FDD и дополнительное питание — кабели придется тянуть через всю плату. В нижнем углу ABIT NI8 SLI находится индикатор POST-кодов, который в случае выхода системы из строя позволит быстро и безошибочно выяснить источник проблемы, а неподалеку привычный чип **mGuru**, отвечающий за мониторинг системы. Все слоты расширения на плате парные: тут тебе два PCI Express x16, два PCI Express x1 и столько же PCI. Материнка оснащена двумя IDE-каналами и шестью SATA II-портами — все это позволяет создавать самые разные комбинации RAID-массивов. В итоге мы получаем интересную, хотя и недешевую системную плату с бесшумной, но эффективной системой охлаждения.

Средняя стоимость ABIT NI8 SLI — \$210.

ASUS P5WD2 Premium

ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi Edition собрана на чипсете Intel 955X. И первое, что бросается в глаза, когда открываешь коробку, так это комплект поставки. Помимо полного набора кабелей и шлейфов есть плата с Wi-Fi-модулем и ТВ-тюнером в одном флаконе. Необходимые антенны и пульт ДУ также есть. Наличие такого бонуса позволит сделать из компьютера настоящий домашний мультимедиацентр.



Q-OTES с использованием тепловой трубки эффективно охлаждает северный мост **ABIT NI8 SLI**.



ASUS P5WD2 Premium — самая быстрая плата для **Pentium 4**.

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессор	Intel Pentium 4 670 (Socket 775, 3,8 ГГц, 800 МГц, 2 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIЕ x16, Radeon X850 XT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380817AS 80 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019 NVIDIA nForce4 SLI IE 7.13
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 5.8
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi Edition изготовлена на черном текстолите, разъемы имеют цветное разделение. На плате предусмотрен один PCIЕ x1, что и неудивительно, учитывая, что до сих пор в продаже днем с огнем не найти карт под него. Два слота PCIЕ x16 и входящий в комплект SLI-мост намекают на то, что в скором будущем эта технология переберется и на сторонние чипсеты... Целых три классических PCI-слота позволят подключить к системе все возможные карты. FireWire-разъем на задней панели особенно будет полезен тем, у кого есть цифровая видеокамера.

Широкие возможности открываются и для создания дисковых массивов: три IDE-канала и шесть SATA-портов поддерживают самые разные режимы RAID. Интересно, что один SATA-порт выведен на заднюю панель, что позволит в любой момент подключить жесткий диск с поддержкой горячего подключения (Hot-Plug). FDD-разъем и дополнительное питание размещены грамотно и потому совсем не мешают.

Плата официально поддерживает DDR2-память с частотой 800 МГц, кроме этого в BIOS есть возможность настраивать всевозможные параметры процессора, памяти и платы в целом. Весь этот комплекс настроек позволит выжать максимум из системы. Функция CPU Lock Free дает возможность изменять множитель процессора в сторону уменьшения, что открывает новые возможности для его разгона по системной шине. Два гигабитных сетевых контроллера могут пригодиться, если вы подключены к разным сеткам одновременно. Встроенный кодек от Realtek поддерживает Dolby Digital Live (Dolby Home Theatre).

ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi Edition — дорогая, но вместе с тем хорошо продуманная плата с богатым комплектом поставки, которая может стать мощной основой для hi-end системы.

Средняя стоимость ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi Edition — \$290.



ASUS P5ND2-SLI — классическая плата на базе nForce4 SLI IE.

ASUS P5ND2-SLI Deluxe

Следующей платой от ASUS стала P5ND2-SLI Deluxe, которая построена на этот раз на базе nForce4 SLI IE. Судя по всему, при ее создании разработчики задались целью втиснуть как можно больше всевозможных слотов: в ней есть по два PCIЕ x16 и PCIЕ x1, а также целых три PCI-шины, нет разве что совсем экзотичного PCIЕ x4.

Дизайн платы неплох, основные разъемы размещены грамотно, разве что дополнительное питание и SATA-порт расположены слишком близко к первому слоту PCIЕ x16. Как и в случае с первой платой от ASUS, один из SATA-разъемов выведен на заднюю панель, что позволит быстро подключать жесткие диски. P5ND2-SLI Deluxe поддерживает возможность создания смешанных RAID-массивов с использованием как SATA-, так и IDE-винчестеров.

На плате нет каких-либо вентиляторов — одни лишь радиаторы. Если на южном мосту установлен радиатор скромных размеров, то на северном вы можете увидеть довольно массивный экземпляр. Два встроенных гигабитных LAN-адаптера поддерживают технологию AI NET2, которая позволяет выявлять неполадки сетевого кабеля на расстояниях до 100 метров и с точностью до 1 метра.

Не забудем про функцию CPU Lock Free, о которой мы уже говорили, а также о CPU Parameter Recall: если вы неудачно разогнали компьютер, BIOS автоматически выставит начальные параметры, так что не придется лезть в системный блок и сбрасывать настройки. P5ND2-SLI Deluxe — вполне стандартная системная плата для своего класса, в которой, однако, не все разъемы расположены удачно.

Средняя стоимость ASUS P5ND2-SLI Deluxe — \$200.

EPoX EP-5NVA+SLI

Распаковав EPoX EP-5NVA+SLI, мы увидели классическую плату на базе nForce4 SLI IE — на вид обычная рабочая лошадка, но стоит подключить к ней все устройства и нажать кнопку включения, как она вся загорится огнями. Приятно порадовали кнопки EZ-Button, которые отвечают за включения системы и сброс — они могут пригодиться, когда вы только собираете компьютер. С помощью них можно легко включить ПК и проверить его работоспособность. Как и на плате от ABIT, на EP-5NVA+SLI есть экран, на котором отображаются POST-коды, которые могут

С ЭТОГО НОМЕРА В ЛКИ
224 СТРАНИЦЫ!

ДУЗЛЬНЫЙ КЛУБ**DAY OF DEFEAT: SOURCE**

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ В ДУЗЛЬНОМ КЛУБЕ САМЫЕ ЯРКИЕ ЛИЧНОСТИ НАШЕГО ЖУРНАЛА СХОДЯТСЯ В ПОЕДИНКЕ.



ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ РУБРИКИ — ПОЕДИНОК В ЖАНРЕ АКЦИОН! СТАТЬЯ СОПРОВОЖДАЕТСЯ ПАРНЫМ ВИДЕОРОЛИКОМ, ГДЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ПРОИСХОДЯЩЕЕ ГЛАЗАМИ ОБОИХ ДУЗЛЯНТОВ.

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ**WARHAMMER 40 000: WINTER ASSAULT**

ВЫХОД ДОПОЛНЕНИЯ К КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИГРЕ ВСЕГДА ЗАСТАВЛЯЕТ ПЕРЕСТРОИТЬ ВСЕ ТАКТИКИ. ОПЕРАТИВНО ПОДГОТОВЛЕННЫЙ МАТЕРИАЛ ЛКИ ПОЗВОЛЯЕТ БЫСТРО СОРЕНТИРОВАТЬСЯ В ИЗМЕНЯЮЩЕМСЯ МИРЕ, ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УСТАРЕВШИХ ТАКТИК В ПОЛЬЗУ НОВЫХ И СТАТЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ.

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ**LINEAGE 2: ЗЛФЫ — ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ**

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ОНЛАЙНОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ LINEAGE 2 ОТ ЛИЦА ТЕМНОГО И СВЕТОГО ЗЛФОВ, ЗА КОТОРЫХ ИГРАЮТ СИЛЬНЕЙШИЕ АВТОРЫ ЖУРНАЛА. ГЛАЗАМИ ТЕМНОГО И СВЕТОГО МАГА ВЫ УВИДИТЕ МИР LINEAGE И ДОЙДЕТЕ ДО 40 УРОВНЯ!

ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНOM
«БЛИЦКРИГ II», BLACK & WHITE 2, F.E.A.R., MYST V, DRAGONSHARD, FAHRENHEIT, AGE OF EMPIRES 3, X-MEN LEGENDS 2

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	ABIT NI8 SLI	ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	EPoX EP-5NVA+SLI	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	GIGABYTE 8I955X Royal	MSI P4N Diamond
Процессор	Intel Pentium 4, Pentium D, Pentium EE (Socket 775)							
Чипсет	NVIDIA nForce4 SLI IE	Intel 955X + ICH7R	NVIDIA nForce4 SLI IE	NVIDIA nForce4 SLI IE	Intel 955X + ICH7R	NVIDIA nForce4 SLI IE	Intel 955X + ICH7R	NVIDIA nForce4 SLI IE
Системная шина	800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц	533/800/1066 МГц
Память	4 слота DDR2-533/667 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-533/667/800 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-533/667 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-400/533/667 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-533/667 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-400/533/667 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-400/533/667/888 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2-533/667 МГц (до 8 Гбайт)
Слоты расширения	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI, AudioMAX	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI	PCIE x16, 3 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI	PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	2 PCIE x16, PCIE x1, 2 PCI
Дисковый массив	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA (RAID 0, 1), FDD	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), 2 IDE, SATA, SATA II, FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 2 SATA (RAID 0, 1)	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5)	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5), 2 IDE (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA 2 (RAID 0, 1), FDD	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5), 2 IDE (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 2 SATA II (RAID 0, 1, 5), FDD	2 IDE (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 2 SATA (RAID 0, 1), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC882D (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC882M (7.1)	Creative SB Live! 24-bit
LAN	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с
Задняя панель	Q-OTES, 2 PS/2, 4 USB, LAN	2 PS/2, LPT, External SATA, FireWire, 4 USB, аудиоразъемы, 2 LAN	2 PS/2, LPT, External SATA, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, 2 LAN
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена (\$)	210	290	200	190	200	220	230	190



EPoX EP-5NVA+SLI — недорогое и производительное решение.

пригодиться в случае неполадок. Светодиоды рядом с памятью, процессором и видеокартой добавлены не ради красоты: если они горят, значит, с этими компонентами системы все в порядке, если нет, то дело в одном из них. Индикаторы **Pulse-XT** рядом с памятью показывают уровень загрузки ОЗУ и вместе с этим занимают некогда законное место разъем питания, который теперь был перенесен в самый центр — ближе к процессору. Такое решение не совсем удачное. В остальном обошлось без сюрпризов.

Системная плата от EPoX не балует обилием дополнительных контроллеров и возможностей — все в ней стандартно. Тут вам и два PCIE x16, столько же PCIE x1 и PCI. На северном мосту установлен кулер с маленьким вентилятором. Стандартные IDE-каналы и четыре SATA-разъема с поддержкой RAID-массивов на своих местах, как, впрочем, и FDD. Порадовало, что, несмотря на скромную цену платы, мы получили еще и FireWire-контроллер, оригинальный комплект поставки с шлейфами и кабелями белого цвета, а также крохотными радиаторами, кото-

рые можно установить, например, на стабилизаторы питания. Кроме этого в свое распоряжение вы получите переходник IDE-to-SATA, сумочку с отверткой и термоматчик.

Фирменная утилита **Magic Screen** позволяет менять логотип при загрузке компьютера, а **Magic Flash** — обновлять BIOS через Windows. EPoX EP-5NVA+SLI — недорогая SLI-плата со всеми базовыми возможностями и оригинальным дизайном.

Средняя стоимость EPoX EP-5NVA+SLI — \$190.

Foxconn 955X7AA-8EKRS2

Есть компании, которые не тратят на рекламу огромные бюджеты, но при этом выпускают очень качественные продукты, — одной из таких является **Foxconn**.

Материнская плата **Foxconn 955X7AA-8EKRS2** собрана на чипсете Intel 955X, ее особенностью стало рекордное количество SATA-портов — их восемь, и все можно объединить в RAID-массивы. IDE-каналов три, но только на два из них можно повесить RAID. Приятные сюрпризы на этом не заканчиваются: на плате нашлось место для трех слотов PCI и PCIE x1, а также для одного PCIE x16. Парочка гигабитных сетевых адаптеров и возможность подключить FireWire-порты дополняют картину. Удивительно, но это обилие разъемов очень грамотно раскинуто, и проблем с установкой оборудования возникнуть не должно. Есть только один момент, на который стоит

обратить внимание, — при сборке системы нужно сначала поставить память и лишь потом видеокарту, так как она заблокирует защелки. Северный мост охлаждает маленький и тихий кулер, вокруг процессорного разъема много места, а значит, туда легко встанет даже массивный кулер.

В меню BIOS пользователю предоставляется обширный набор настроек: от стандартного включения/выключения интерфейсов до функций разгона и изменения напряжения питания процессора, памяти и т.д. Комплекс утилит **Super Utility** позволяет обновлять BIOS через Windows, следить за состоянием системы и разгонять ее. За адекватную цену мы получили системную плату топ-уровня, в которой предусмотрены все возможные функции, при этом комплект поставки не отстает.

Средняя стоимость Foxconn 955X7AA-8EKRS2 — \$200.

Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2

Настал черед второй платы от этой компании, которая на этот раз основана на чипсете nForce4 SLI IE. На проверку **Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2** оказалась не менее интересной, чем предыду-



Возможности расширения Foxconn 955X7AA-8EKRS2 потрясают!

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
ABIT NI8 SLI	88,6	85,1	77,1
ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition	90,8	90,1	83,0
ASUS P5ND2-SLI Deluxe	87,8	85,2	77,5
EPoX EP-5NVA+SLI	86,9	86,9	79,5
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	87,3	86,6	78,5
Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	89,9	87,7	81,0
GIGABYTE 8I955X Royal	87,0	85,7	78,0
MSI P4N Diamond	87,1	85,0	77,6



ВМАННЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2 показала высокую скорость при умеренной цене.

щая, а компоновка даже чуть более удачной, хотя разъем для питания и FDD слишком близко расположены друг к другу.

Возможности платы вполне стандартны для чипсета nForce4 SLI IE: два слота PCI Express x16, два PCI Express x1 и два слота PCI, добавлен разве что дополнительный SATA-контроллер для двух дисков. Первый разъем PCIE x16 находится несколько дальше, чем обычно, — прямо после дополнительного питания и шины PCIE x1, что позволит процессору «дышать» свободнее. Система охлаждения мостов идентична предыдущему варианту: кулер на северном мосту и радиатор на южном.

Возможности BIOS повторяют предыдущую плату, как, впрочем, и набор фирменных утилит Super Utilities. Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2 — достойная плата, хотя могла бы стоить и дешевле...

Средняя стоимость Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2 — \$220.

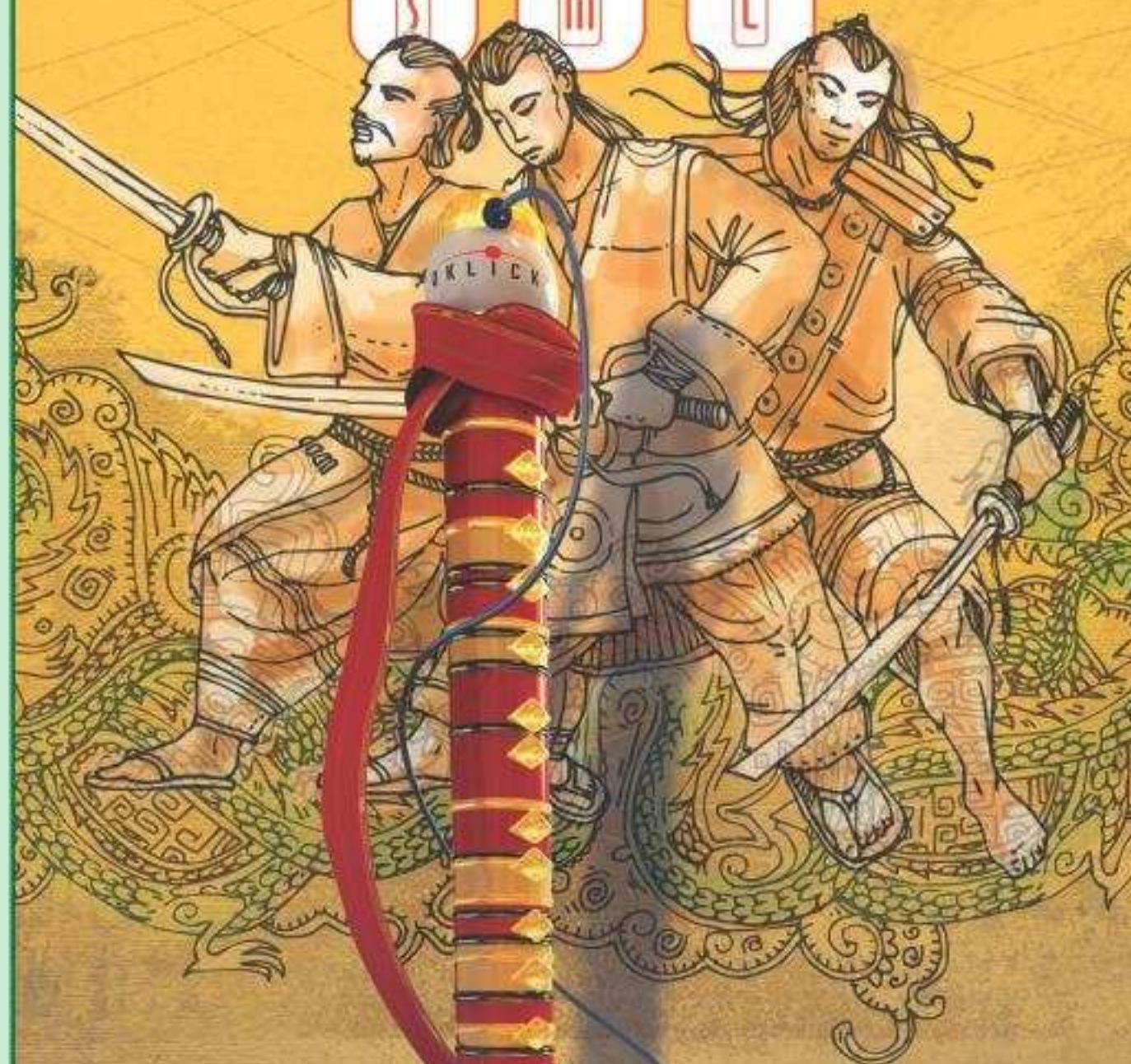
GIGABYTE 8I955X Royal

Когда имеешь дело с топовым продуктом, всегда замечаешь нетривиальные решения в нем. Так, у GIGABYTE 8I955X Royal необычной особенностью является наличие модуля U-Plus D.P.S. и соответствующего разъема на плате. Модуль призван повысить стабильность работы системы, хотя его и необязательно устанавливать. На U-Plus D.P.S.



GIGABYTE 8I955X Royal — сочетание богатого комплекта поставки и широких возможностей разгона.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки. Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard



oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

PC MARK 04 1.30				
Тип теста	CPU	Memory	HDD	Overall
ABIT NI8 SLI	5557	5908	4443	6076
ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition	5883	6191	4470	6163
ASUS P5ND2-SLI Deluxe	5882	5987	4460	5956
EPoX EP-5NVA+SLI	5845	5885	4939	6017
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	5834	5804	4464	6070
Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	5893	5979	4949	6108
GIGABYTE 8I955X Royal	5810	5890	4477	6001
MSI P4N Diamond	5601	5546	4470	5899

установлен компактный радиатор, от которого отходит тепловая трубка.

Приятной особенностью платы является наличие продвинутого аудиокодека **Realtek ALC882M**, который получил сертификацию **Dolby Master Studio** и поддержку стандартов **Dolby Digital**, **Dolby Digital Live**, **Dolby Digital EX**, **Dolby Digital 5.1 Creator**, **Dolby Pro Logic IIx**, **Dolby Headphone**, **Dolby Virtual Speaker**. Любителям качественного звука это понравится!

Изначально северный и южный мосты охлаждаются радиаторами, но в комплекте поставки есть вентилятор, который можно установить на северный мост — пригодится, если вы собираетесь заняться разгоном системы. Основные SATA-разъемы расположены неподалеку от BIOS, основной IDE-канал и FDD — около памяти. И если дополнительные IDE-каналы расположены удачно, то парочка SATA вынесена далеко. На плате есть три PCI-слота, два PCI-E x1 и одинокий PCI-E x16.

Материнская плата поддерживает DDR2-память с частотой 888 МГц, но эту возможность можно будет реализовать, только если у вас есть процессор с частотой системной шины 1066 МГц, а именно Intel Pentium 4 Extreme Edition.

Технология **DualBIOS** позволит восстановить BIOS в случае его повреждения, **M.I.B. 2** автоматически определит настройки памяти для максимальной производительности, **C.I.A. 2** умеет разгонять процессор в моменты максимальной нагрузки. Во время тестов все эти фишки мы отключали. Порадовала утилита **EasyTune 5**, с помощью которой можно следить за состоянием системы, разгонять и менять напряжение основных компонентов. Вместе с системной платой поставляется Bluetooth-модуль, который подключается к USB-порту, — это решение позволит в любой момент подключить телефон, наушники с поддержкой этого стандарта и многое другое. GIGABYTE 8I955X Royal — еще одна плата hi-end-уровня, у которой есть ряд интересных особенностей.

Средняя стоимость GIGABYTE 8I955X Royal — \$230.

MSI P4N Diamond

MSI P4N Diamond — интересная плата на базе nForce4 SLI IE с рядом уникальных особенностей. Первое, что бросается в глаза, так это отсутствие пресловутого переключателя обычный режим — SLI! Между двумя разъемами зияет пустое пространство и два ряда распаянных микросхем. Разъемов для карт расширения не так много — один слот PCI-E x1 и парочка PCI. Кроме стандартных IDE- и SATA-разъемов есть еще два дополнительных SATA. Южный мост охлаждается с помощью радиатора, сердцевина которого сделана из меди, — это обеспечивает большую эффективность охлаждения. На северный мост установлен кулер. Дизайн платы очень удачен, все ясно и понятно. Особенностью MSI P4N Diamond стал встроенный чип **Creative Sound Blaster Live! 24-bit**, что автоматически означает поддержку 24-битного звука, **Dolby Digital EX** и **EAX Advanced HD**. Последнее особенно понравится геймерам. Встроенный чип **CoreCell** следит за состоянием системы и позволит эффективно разогнать ее, в BIOS есть даже специальный раздел, посвященный этому. Функция **D.O.T. Express** может динамически разгонять процессор в моменты максимальной нагрузки и возвращать настройки в первоначальное состояние.

С помощью утилиты **LiveUpdate 3** можно обновить BIOS и драйвера к материнской плате. Программная оболочка **DigiCell** позволяет управлять дополнительными возможностями платы, например поставить таймер на включение и выключение компьютера, а с помощью программного комплекса **CoreCell 2** можно управлять скоростью вращения вентиляторов и следить за состоянием системы.

Из приятных бонусов отметим PCI-карту, в которой совмещены сразу два стандарта беспроводной связи: Wi-Fi и Bluetooth. К плате поставляется двойная антенна. У MSI P4N Diamond есть немало козырей, которые оценят многие пользователи.

Средняя стоимость MSI P4N Diamond — \$180.

Тестирование

Для тестирования мы использовали пакеты **PC Mark 04** и **3D Mark 05** от **FutureMark**, запускали игру **Far Cry** на максимальной детализации в разрешениях 800x600, 1024x768 и 1280x1024, архивировали демку **Postal 2** с помощью **WinRAR 3.5**. Для каждой платы устанавливали последний BIOS, который был доступен на момент тестирования.

Максимальную производительность по итогам тестов показала плата ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition на базе Intel 955X, с минимальным отставанием финишировала Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2 уже на базе nForce4 SLI IE. Вообще разница в скорости между участниками обзора оказалась на удивление маленькой, и это касается абсолютно всех тестов!

3D MARK 05 1.20	
ABIT NI8 SLI	5953
ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition	6259
ASUS P5ND2-SLI Deluxe	5980
EPoX EP-5NVA+SLI	6088
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	6034
Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	6207
GIGABYTE 8I955X Royal	6011
MSI P4N Diamond	5901

WINRAR 3.5	
ABIT NI8 SLI	2:17
ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition	2:01
ASUS P5ND2-SLI Deluxe	2:06
EPoX EP-5NVA+SLI	2:05
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	2:03
Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	2:02
GIGABYTE 8I955X Royal	2:08
MSI P4N Diamond	2:14

Заключение

Учитывая, что все системные платы показали примерно равную производительность, на выбор той или иной материнки уже больше влияет цена и ее возможности-особенности. Порадовало, что все платы позволяют тонко настраивать компьютер через BIOS, что очень пригодится при разгоне. Максимальную скорость показали платы ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition и Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2. Они примерно равны по скорости, но сильно отличаются по комплектации, возможностям и ценам...

Любителям прозрачных корпусов придется по вкусу EPoX EP-5NVA+SLI, которая усеяна диодами. Добротная комплектация и низкая цена платы выглядят очень заманчиво, хотя за те же деньги MSI предлагает P4N Diamond, в которой есть поддержка EAX Advanced HD, полностью отсутствует переключатель SLI, есть дополнительный SATA-контроллер, Wi-Fi и Bluetooth в одном флаконе и два гигабитных сетевых адаптера.

Также качественным звуком и шикарным комплектом поставки вместе с Bluetooth-адаптером может похвастаться GIGABYTE 8I955X Royal, правда, и цена на нее не самая маленькая. На базе того же чипсета есть еще один интересный вариант — Foxconn 955X7AA-8EKRS2, возможности расширения которой могут удивить любого. Решение от ABIT в лице NI8 SLI интересно тем, что в нем использован проверенный чип **µGuru**, а также новаторская система охлаждения с использованием тепловой трубки и звуковая карта **AudioMAX**.

Подводя итоги, скажем, что производители хорошо постарались и представили действительно сильные решения, каждое из которых имеет свою изюминку.



Уникальные особенности и низкая цена делают MSI P4N Diamond удачным выбором.

Благодарим следующие компании:
 Российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — Twin2X 1024A-5400UL,
 Российское представительство **ABIT** (www.abit.ru) — ABIT NI8 SLI,
 Российское представительство **ASUS** (www.asus.ru) — ASUS P5WD2 Premium/Wi-Fi TV Edition,
 Российское представительство **Foxconn** (www.foxconn-channel.com) — Foxconn 955X7AA-8EKRS2, Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2,
 Российское представительство **GIGABYTE** (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE 8I955X Royal,
 Российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — MSI P4N Diamond,
 Представительство **Sunbeam** (www.sunbeamtech.com) — NUVO 500 Bt,
Merlion (www.merlion.ru) — EPoX EP-5NVA+SLI,
USN Computers (www.usn.ru) — ASUS P5ND2-SLI Deluxe, Intel Pentium 4 670, Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A.

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



Компания Ф-Центр рекомендует Microsoft® Windows® XP. На компьютеры Flextron устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®. Гарантией качества и сервисной поддержки приобретаемых Вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).

САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А (095)105-6447
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2 ... (095)105-6445
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1 (095)105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, корпоративный Intel, Intel Inside, корпоративный Intel Inside, Intel Centrino, корпоративный Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=35 руб., Интернет=50 руб.

ТРЕХМЕРНОЕ ЦАРСТВО

Тестирование стереочков от СТЭЛ

Николай Арсеньев

С повсеместным приходом трехмерной графики активно развивались различные стереочки и шлемы виртуальной реальности. Многие наверняка помнят о шлеме **VFX 3D**, о котором не писал разве что ленивый. Однако дальше обзоров и небольшого успеха дело не пошло. В итоге системы виртуальной реальности стали уделом энтузиастов, которые создают тематические сайты и форумы, где обсуждают последние новости, веяния и особенности тех или иных моделей. В большей степени проблема со стереосистемами заключается в том, что они очень дорогие — цена на некоторые продукты доходит до нескольких тысяч долларов.

Однако компания **СТЭЛ** (3dstereo.ru) представила свои аналоги — стереочки **3DS-GM** и **3DS-GS** — за скромные деньги.

Очки для циклопов и не только

Собственно, что представляет собой 3D-стереонабор от СТЭЛ? Очки, контроллер и диск с необходимыми программами и драйверами. При этом оборудование можно купить как по частям, так и в комплекте.

Контроллер **3DS-PC2M** отвечает за работу очков и поддерживает работу в форматах «вертикальная стереопара», «поперечная стереопара», а также в режиме для получения искусственного стереоизображения. С помощью **3DS-PC2M** можно выровнять по вертикали оба ракурса стереоизображения.

В случае с современными компьютерами дополнительное питание для контроллера не требуется, он получит его от самой видеокарты. Подключается **3DS-PC2M** между выходом видеокарты и монитором, через специальный VGA-переходник. Если у вас установлена старая карта, то, скорее всего, потребуется блок питания. Любопытной особенностью контроллера стала возможность подключить сразу две пары очков. Для тех, кто собирается смотреть 3DS-фильмы или играть на телевизоре, компания специально разработала контроллер **3DS-TV1**.

Для тестов мы получили сразу две пары очков: **3DS-GM** и **3DS-GS**. Первые представляют собой классическую модель с двумя отдельными ЖК-ячейками размером 32x25 мм каждая. Внешне они смотрятся современно и компактно, на практике очень удобны. Необычно то, что производят их не в нашей стране, а за



К контроллеру 3DS-PC2M можно подключить сразу две пары очков.

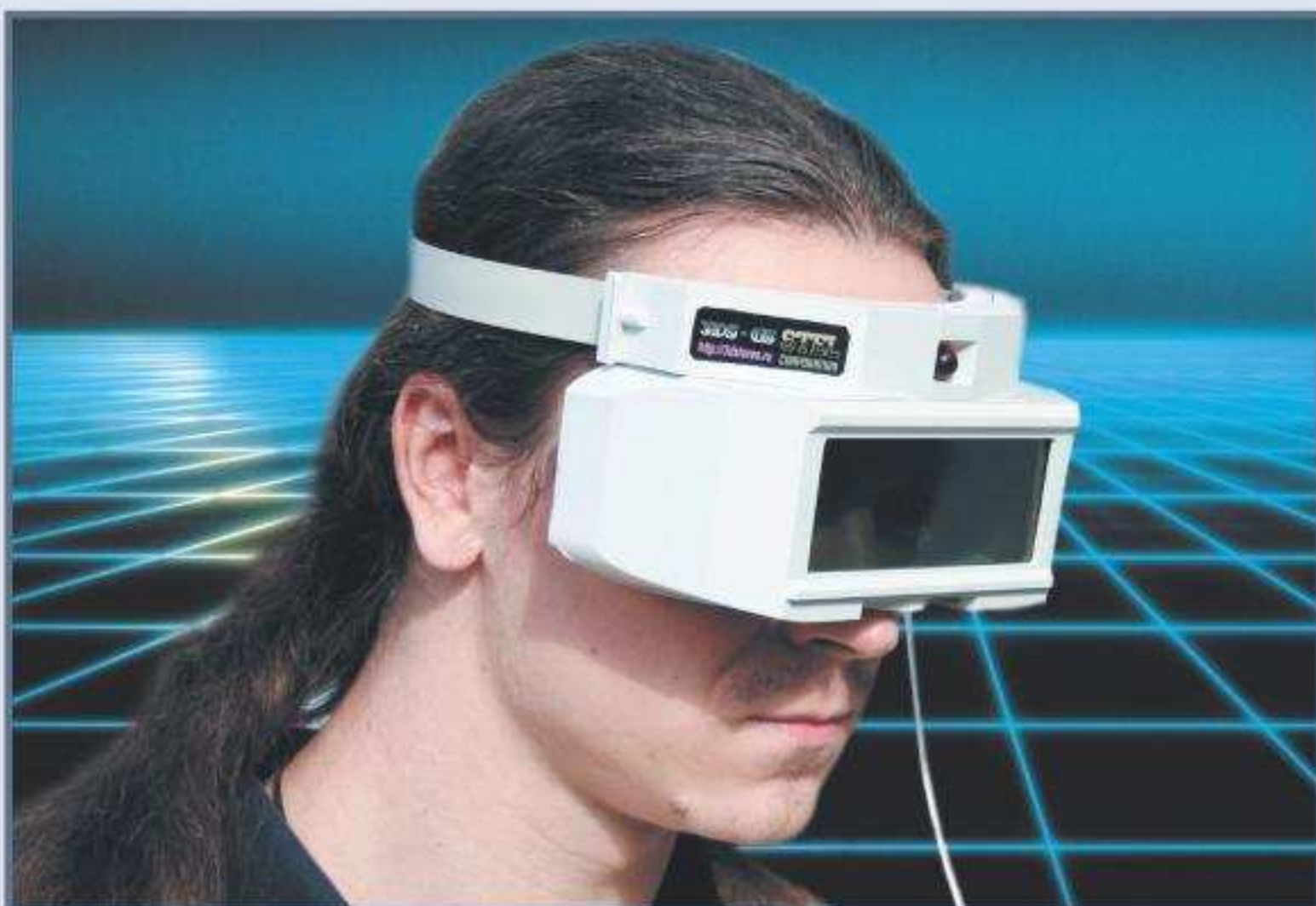
границей. По своим характеристикам они идентичны продукции от компании **X3D**. Оправа **3DS-GM** выполнена из пластика, а дужки можно регулировать. Защита от постороннего света у них минимальна, так что рекомендуем либо использовать **3DS-GM** в темноте, либо постараться поставить монитор так, чтобы избавиться от постороннего света.

Стереочки **3DS-GS** выглядят необычно и старомодно, такое ощущение, что над дизайном разработчики не так много трудились. Ну да ладно, пойдем дальше. Чем уникальны **3DS-GS**? В отличие от привычных моделей с двумя ЖК-ячейками в них использовано общее панорамное окно, поэтому их дизайн больше напоминает шлем виртуальной реальности. Плюсом такой конструкции стала хорошая защита от света и улучшенное восприятие объема благодаря использованию панорамного вида. Несмотря на то что в них реализована пассивная вентиляция воздуха, при долгом использовании в **3DS-GS** становится жарковато. Диаметр оголовья можно регулировать, весят очки больше, чем **3DS-GM**.

Ограничение и тех, и других очков заключается в том, что их можно использовать только с ЭЛТ-мониторами, ЖК-дисплеи не подойдут ввиду специфики их технологии. Пожалуй, это единственное серьезное ограничение. Для того чтобы насладиться 3D-изображением, желательно, чтобы монитор поддерживал большие частоты — от 100 Гц и выше.

3D-стерео на практике

Ну а теперь перейдем от слов к делу. Процесс подключения контроллера очень прост: переходник соединяем с VGA-выходом видеокарты с одной стороны и кабелем от монито-



Панорамные очки 3DS-GS — уникальная новинка от СТЭЛ.

ра с другой. В нашем случае мы использовали эталонную **GeForce 6800 GT** от **NVIDIA**. Кроме стандартного драйвера скачали фирменный стереодрайвер. Стоит сказать, что продукция этой компании предпочтительнее именно потому, что у них есть свой драйвер для стереочков, в случае с **ATI** придется использовать сторонние.

Установки и настройки в драйверах простые — в стандартном меню есть раздел, посвященный 3D-стерео, где можно назначать горячие клавиши включения и выключения стереорежима, изменения цветовой гаммы и сведения-разделения ракурсов. В одной из закладок можно включить тестовое стереоизображение, чтобы точно настроить все параметры и прочувствовать стереоэффект. Он действительно есть, правда, до этого момента икс придется тщательно поэкспериментировать с настройками.

Тестировали стереочки **3DS-GM** и **3DS-GS** в самых различных играх: «Мафия», **Max Payne 2**, **Far Cry**, **Fate**, **Warcraft III: Reign of Chaos**, **DOOM 3**, **Half-Life 2**, **Thief 3: Deadly Shadows**, **Need for Speed: Underground 2** и некоторых других. Для каждой приходилось заново настраивать стереоизображение, каждая игра имеет свою специфику. Вообще в одних стереоэффект явный и игра преображалась, в других он выглядит весьма блекло. Так, например, в тех же **DOOM 3** и **Need For Speed: Underground 2** толку от очков не так много и эффекта практически не чувствуется, особенно в первом. Другое дело — **Half-Life 2** и **Thief 3: Deadly Shadows**, в них эффект объема и трехмерности весьма неплох и добавляет атмосферы, особенно в мрачном и темном мире Гаррета.

Очень хорошо себя показали очки в «Мафии», **Max Payne 2** и **Far Cry**. Персонажи, окружающий мир, машины, двери и все остальное смотрелось натурально, живо и объемно. Особенно зрелищно выглядели джунгли в **Far Cry** — пожалуй, это именно та игра, с которой и нужно начинать знакомство с 3D-стерео.

Отдельная история — трехмерные стратегии и РПГ, которые мы рассмотрели на примере **Warcraft III: Reign of Chaos** и **Fate**. Мы ожидали, что стереоэффект будет весьма условным, на практике оказалось иначе. При этом ощущения совсем другие, нежели в случае с тем же **Far Cry**. Экранные меню в играх смотрелись, как и положено, чисто двухмерными, а вот мир буквально оживал: создавалось ощущение, что мы смотрим на реальных персонажей и их приключения, как на рыбок через стекло аквариума. Крайне необычный эффект!

Если сравнивать очки **3DS-GM** и **3DS-GS** между собой, то однозначного победителя нет. Первые очень удобные, у них классический и практичный дизайн, они легкие, при этом обеспечивают качественный стереоэффект. Зато **3DS-GS** с панорамным окном позволяют глубже погрузиться в игру и лучше защищают от окружающего света, однако с эргономической точки зрения они не столь удобны и тут есть еще над чем поломать голову разработчикам. Однако именно эта модель подойдет тем, кто носит очки, — конструкция спроектирована так, что там достаточно много свободного пространства.

Все, что вы хотели знать о 3D-стерео!

Virtual & Really.Ru (www.really.ru) — первый сайт, на который стоит зайти, если вы хотите ознакомиться с миром 3D-стерео. На этом источнике вы найдете множество новостей, статей и ссылок на заданную тему. Кроме этого на сайте есть форум, на котором всегда можно задать свои вопросы и получить ответы.

igrushek.net (www.igrushek.net) — интернет-магазин, где можно купить стереочки и 3DS-фильмы.

Азбука стереофотографа (www.necster.narod.ru/az_book/az_book.html) — статья, в которой просто и понятно рассказывается об основах стереофотографии, методе съемки и способах просмотра.



3DS-GM — функциональные и удобные во всех отношениях очки.

Впечатления от 3D-стереоизображения оказались очень интересными. К сожалению, не все игры одинаково хорошо смотрятся в стереорежиме — одни лучше, другие хуже, однако первых больше, и это радует. Если вы хотите испытать новые ощущения от уже привычных игр, стереочки — это то, что доктор прописал.

Плюсом наборов от **СТЭЛ** является их дешевизна. Так, комплект «Мини», в который входят очки **3DS-GM**, контроллер **3DS-PC2M** и диск с подборкой необходимых программ и драйверов, стоит **\$64**, вариант «Панорама» с очками **3DS-GS** дороже — уже **\$110**. Каждый компонент можно приобрести отдельно, не стоит забывать, что контроллер допускает подключение двух очков одновременно! Правда, здесь может возникнуть одна проблема: каждый человек индивидуально воспринимает стереоизображение, а на мониторе установить две настройки сразу ну никак не получится...

В общем и целом очки **3DS-GM** понравились больше: они более компактные, при этом хорошо работают. Дизайн **3DS-GS** выглядит сыро, потенциально панорамный подход более перспективен, осталось только доработать дизайн.

Благодарим компанию **СТЭЛ** (<http://3dstereo.ru>) за предоставление стереочков на тесты.

Пособие начинающего стереомана

Формат стереоизображения — метод вывода двух ракурсов на экран монитора (они составляют стереопару). Существует три основных формата: стереопара попеременная и стереопара вертикальная.

Коммутационные средства — средства для реализации стереоизображения. К ним относятся стереочки и панели. Важными характеристиками являются контраст и время переключения, определяющие качество разделения ракурсов и частоту.

ЖК-стереочки — очки с двумя окнами, в каждом находится прозрачная ЖК-ячейка.

Коммутационный метод — получение на экране дисплея двух попеременно чередующихся изображений (двух ракурсов). Левый ракурс попадает на левый глаз, правый, соответственно, на правый. Для реализации стереоизображения на экране дисплея оно должно быть представлено в формате «попеременная стереопара» (о ней ниже).

Трехмерная сцена — изображение, где ощущение объема создается за счет законов геометрии (изменения масштаба объектов пропорционально удаленности). Такое изображение часто называют 3D-изображением, но в нем мы воспринимаем только один ракурс сцены, поэтому нет возможности реализовать ряд уникальных эффектов, которые присущи стереоизображению.

Стереоизображение — наблюдение двух ракурсов сцены, образующих стереопару. В различиях ракурсов содержится информация об объеме трехмерной сцены. Когда каждый из ракурсов переносится на соответствующий глаз, получаем трехмерную сцену в истинном объеме. Аналогично мы видим реальный мир.

Стереопара — пара изображений, представляющих два ракурса одной трехмерной сцены.

Стереопара попеременная — поочередное предъявление ракурсов изображения на одном дисплее, при этом под каждое отводится вся площадь экрана. В этом формате делают 3DS-фильмы, также он используется в играх — реализуется с помощью стереодрайверов.

Стереопара вертикальная — предъявление двух ракурсов стереоизображения с вертикальным расположением одного над другим на экране (под каждое изображение отводится половина экрана). Этот вариант используется только на ПК. Его достоинство — высокая совместимость, возможность записи 3DS-видеофильмов с любым стандартом сжатия (MPEG-1,2,4).

AMD ОТ ДО КЛОНА АТЛОНА

История успеха компании AMD

Часть 3

Алексей Талан

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Для компьютерной индустрии 1997 год ознаменовался поступлением в продажу процессоров **K6** под Socket 5 от **AMD**. Те годы были не лучшими для компании — она старалась оправиться после неудачного дебюта **K5**. Процессоры **K6** появились в результате доработки архитектуры чипа **Nx686**, созданного инженерами **NexGen**. Покупка компании в середине девяностых оказалась удачным вложением. Последнее поколение чипов в лице **K6** от **AMD** хотя и смогло первое время на равных тягаться с процессорами **Pentium II** от **Intel**, но не более того.

В том же году произошло еще одно историческое событие — **Pentium II** был спроектирован под запатентованный разъем **Slot 1**. В итоге **AMD** осталась ни с чем — **Intel** лишила своего конкурента поддержки платформы. С этого момента чипы обеих компаний требовали различные наборы системной логики и, соответственно, разные материнские платы.

Как только **AMD** удалось вырваться чуточку вперед, тут же оказалось, что заводы не готовы к масштабному производству. В итоге продажи процессоров оказались незначи-

ми и момент для захвата рынка был упущен. Компании снова пришлось балансировать на грани краха. Не последнюю роль в том, что **AMD** осталась на плаву, сыграла прозорливость исполнительного директора **Джерри Сандерса**. Он снова применил испытанную стратегию демпинга, которой баловался, еще работая в компании **Fairchild**.

Кроме ограниченных поставок была и другая проблема — процессоры **K6** не могли работать на частотах выше 233 МГц (из-за несовершенного техпроцесса 0,35 мкм они сильно грелись). **Pentium II** производили по 0,25 мкм техпроцессу, так что они могли работать на более высоких скоростях.

Со временем **AMD** перешла на более тонкий техпроцесс и представила **K6-2** под Socket 7 с тактовыми частотами вплоть до 300 МГц, при этом процессоры содержали 64 кбайт кэша первого уровня, в то время как 1 Мбайт кэша второго уровня находился на материнской плате и работал на более медленной скорости, нежели сам процессор. Обновленный **K6-2**, выпущенный в 1998 году, работал на скоростях от 266 до 500 МГц, поддерживал 100 МГц системную шину и набор инструкций **3DNow!**. Последняя технология со временем получила большую популярность — она позволяла повысить скорость вычислений с плавающей запятой и, как следствие, ускорить вывод трехмерной графики, обработку мультимедиа-данных и т.д.

К 1999 году вышел **K6-III** — это был первый процессор компании, в котором кэш-память второго уровня располагалась на ядре (256 кбайт), благодаря чему она могла работать на той же частоте, что и чип, то есть на скоростях от 400 до 500 МГц. В наличии был даже кэш третьего уровня — он располагался на материнской плате и составлял 2 Мбайт. Системные платы под **K6-III** оснащались передовым по тем временам графическим

интерфейсом **AGP** и процессорным гнездом **Super Socket 7**, которое, по сути, ничем не отличалось от обычного **Socket 7**. Чуть позже увидел свет и весьма удачный **K6-2+** с 128 кбайт кэша и частотами 400—550 МГц.

В ожидании K7

Время шло, и процессоры **K6** вынуждены были сойти со сцены. В конце 90-х начались работы по созданию седьмого поколения процессоров, и велись они параллельно с доведением **K6** до технического совершенства под руководством **Аттика Раза**. Поколение **K6** было относительно удачным решением, однако, как мы уже говорили в начале, конкурировать на равных с **Pentium II** не смогло. Причин тут много: более низкая производительность, проблемы с выпуском скоростных моделей. Так, например, у **AMD** был на руках чип с частотой 500 МГц, однако компании так и не удалось наладить его массовое производство...

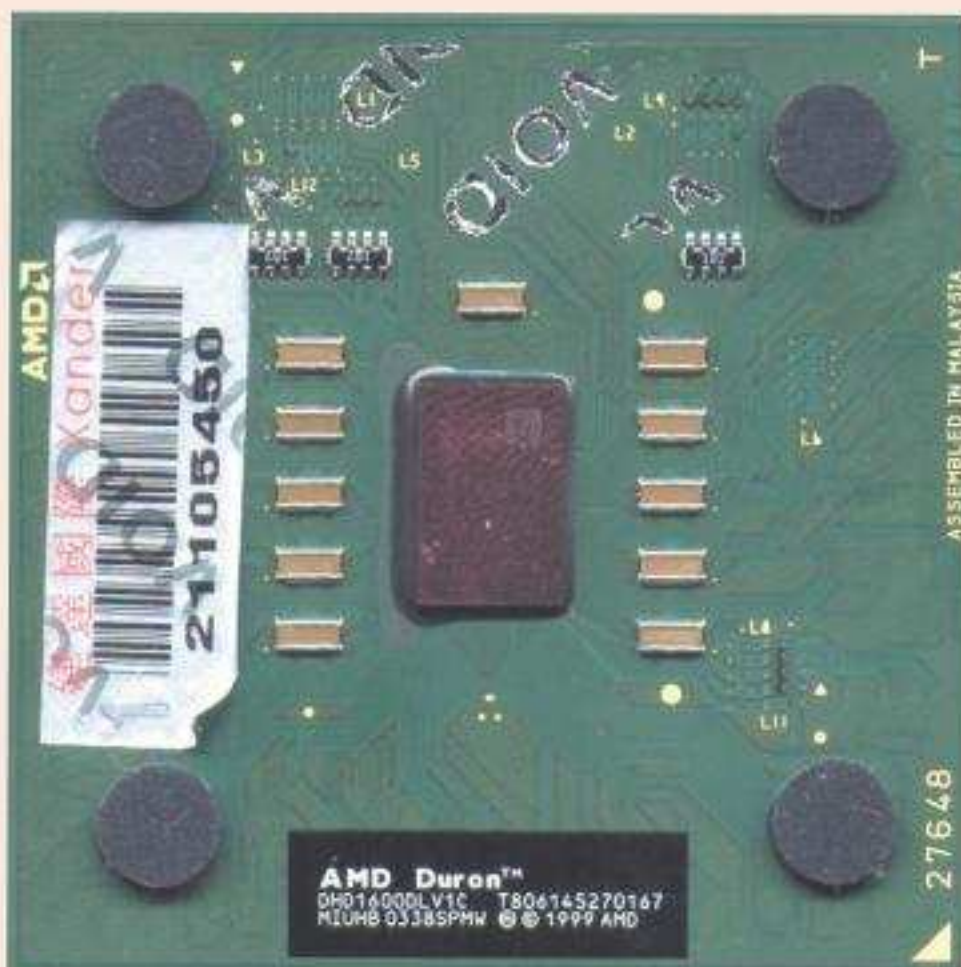
Напряжение росло и росло, и в результате разногласия главного инженера **Аттика Раза** и **Джерри Сандерса**, исполнительного директора, закончились тем, что первый ушел из компании. Заслуга **Аттика** состояла в том, что он в течение долгого времени удерживал компанию на плаву, знал все технологические секреты и производственные проблемы, а кроме того — заложил первые кирпичики в фундамент **K7**. Именно с этими процессорами **AMD** смогла пошатнуть кажущееся незыблемым превосходство **Intel**. В то же время **AMD** заключила соглашение с **Motorola**, по которому компании стали сотрудничать в области флэш-памяти (это приносило дополнительный доход).

После неоднозначного **K6** нужно было что-то менять и притом кардинально. Требовалось что-то действительно новое. Риск был большой — или пан, или пропал, но шампанское пить тоже ведь хочется...

Спасительный свет в конце туннеля забрезжил в четвертом квартале 1999 года, когда начались продажи **AMD Athlon (K7)**. Полностью самостоятельная архитектура чипа и удачная маркетинговая политика принесли **AMD** большой успех. С момента появления седьмого поколения процессоров компания могла вздохнуть свободно.



AMD K6-III — первый чип компании со встроенным кэшем второго уровня.



AMD Duron получил большую популярность среди любителей разгона.

Погоня за гигагерцем

Изначально K7 планировали назвать **Argon**, но затем название сменили. При равных тактовых частотах Athlon показывал большую производительность и использовал набор инструкций **Enhanced 3DNow!**. Athlon был спроектирован под Slot A и содержал порядка 22 млн транзисторов. Тактовые частоты были достаточно высокими — от 500 МГц до 1 ГГц, кэш первого уровня на 128 кбайт, кэш второго — 512 кбайт. Эти процессоры были быстрее **Pentium III**, отличаясь при этом более низкой стоимостью. Однако лидером продаж все равно оставалась Intel — в первую очередь из-за прошлых провалов AMD.

Также стоит отметить погоню Intel и AMD за отметкой 1 ГГц — первой ее достигла как раз AMD. Intel быстро подтянулась, но долгое время не могла наладить массовые поставки гигагерцевых процессоров.

В январе 2000 года из компании ушел ее главный вдохновитель, бесценно стоявший у руля больше 30 лет — Джерри Сандерс. Его место занял **Гектор Руис**, перешедший из Motorola, где возглавлял отдел продаж. Джерри многое сделал для компании и никогда не терял в нее веру. Интересно вспомнить, что во времена K6 компания выпустила оригинальные рекламные ролики на тему «Звездных войн» — в роли темной силы подразумевалась Intel. Другим интересным фактом было вручение статуэтки Джерри Сандерсу от самого **Крейга Барретта**, директора компании Intel. Это была награда имени **Роберта Н. Нойса** за достижения в индустрии. Крейг произнес речь, в которой поблагодарил AMD за то, что она есть и не дает Intel потерять спортивную форму.

Следующим процессором компании был Athlon на ядре **Thunderbird**, выпущенный в продажу в 2000 году. «Громоподобная птица» создавалась по новому 0,18 мкм техпроцессу с использованием медных соединений. Чип был спроектирован под Socket A и знаменовал новую эру для компании — Slot A был благополучно забыт. Процессор работал на частотах от 600 до 1400 МГц, содержал 128 кбайт кэша первого и 256 кбайт второго. Но

тут была другая проблема — компания не выпускала боксовые варианты с кулером, поэтому пользователям приходилось подбирать их самостоятельно, да еще вслепую. Помимо того, ядро не было защищено и его легко можно было повредить при установке кулера.

В ответ на бюджетную линейку **Celeron** компания AMD ответила выпуском **Duron**. Первые модели были основаны на ядре **Spitfire**, которое было, в свою очередь, производным от **Thunderbird** — кэш второго уровня урезали до 64 кбайт. Duron одолел Celeron по всем параметрам, став оптимальным выбором на тот момент.

В 2001 году AMD выпустила большое количество самых разных процессоров. Вслед за первой версией Duron вышла и вторая с кодовым именем **Morgan**.

То был урезанный вариант еще не появившегося **Palomino**, он был совместим с расширенным набором инструкций **3DNow! Pro** и **SSE**. Процессор работал на частотах от 900 МГц до 1,3 ГГц. Следующий Athlon XP уже был основан на выше упомянутом ядре **Palomino**. Новые процессоры получили и новую систему рейтингов — от 1,3 ГГц (1500+) до 1,7 ГГц (2100+). Так, например, **Athlon XP 2000+** был сопоставим по скорости с **Pentium 4 2,0 ГГц**, хотя и работал на меньшей частоте.

В то же время появились мобильные версии Duron и Athlon на этом ядре. Как водится, процессоры поддерживали технологию **PowerNow!** и устанавливались в Socket A. На все том же **Palomino** впервые были выпущены чипы, рассчитанные на многопроцессорные системы, и работали они на частотах от 1 до 1,73 ГГц, при этом маркировали их реальной частотой.

Новые завоеватели

Развитие линейки Athlon продолжилось и в 2002 году — вышло ядро **Thoroughbred** (в переводе с английского — чистокровный). Новинка стала дойной коровой для компании. За основу был взят проверенный временем **Palomino**, а более тонкий техпроцесс — 0,13 мкм — позволил поднять тактовые частоты и снизить тепловыделение. Новые Athlon XP сразу же стали популярны у любителей разгона.

Параллельно вышел Duron на базе **Applebred**, его отличие от старшей линейки заключалось в урезанном в четыре раза кэше второго уровня. Правда, как оказалось, кэш у Duron был просто напросто заблокирован и справиться с этой проблемой не со-

ставляло особого труда. Всего было выпущено три модели с частотами 1,4, 1,6 и 1,8 ГГц. Интересно, что данная линейка не маркировалась рейтингом.

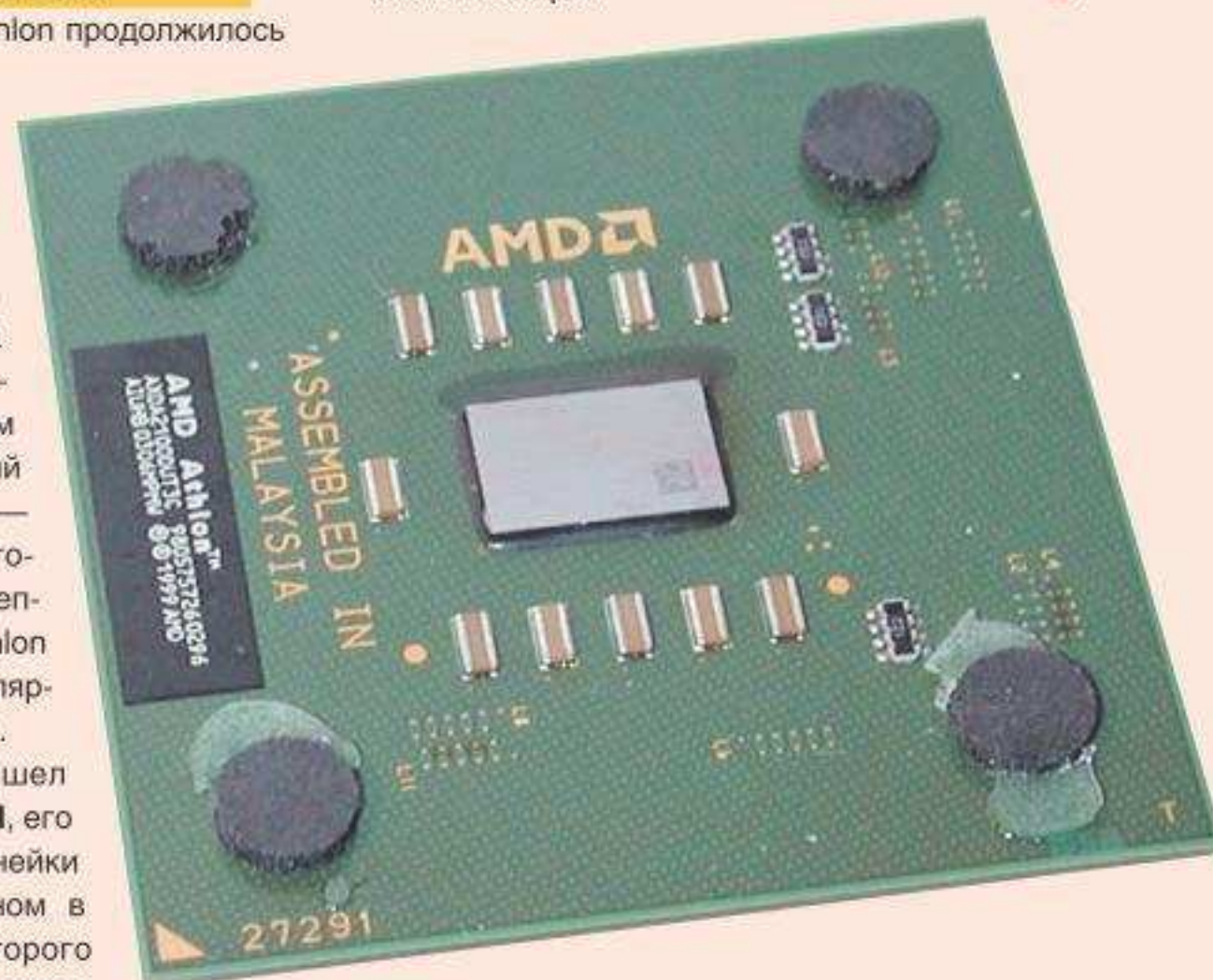
Подобный ход с кэшем второго уровня был использован и в Athlon XP на ядре **Thorton** — в нем кэш был уменьшен в два раза. Лечилось это так же просто, как и в случае с Duron. В итоге эти процессоры получили большую популярность у любителей разгона, правда — вот незадача — данные модели выпускались в очень ограниченных партиях, так что достать их было не так-то просто. AMD использовала ту же политику, что Intel, пытаясь выпускать как можно больше разных моделей и наводнить ими рынок.

Последними представителями Socket A стали чипы на ядре **Barton**, которые появились в 2003 году. Их принципиальное отличие — увеличенный до 512 кбайт кэш второго уровня. Работали они на частотах от 1,8 ГГц (2500+) до 2,2 ГГц (3200+). Про серию процессоров Sempron мы поговорим как-нибудь в следующий раз — как-никак они еще существуют, хотя уже только под Socket 754.

Атлоны сегодняшнего дня

Компания AMD хоть и занимает второе место, но твердо и уверенно стоит на ногах. 30 лет проб и ошибок, неудач и подъемов пошли впрок. Порой AMD приходилось в буквальном смысле выживать, добывая себе кусок хлеба, чтобы не отстать от Intel. К счастью, процессоры семейства K7, принесящие удачу компании, послужили началом перерождения AMD.

Сегодня компания предлагает мощные классические и двоядерные процессоры со встроенным контроллером памяти и поддержкой 64-битных инструкций, низким энергопотреблением и тепловыделением. Финансовый успех позволяет AMD активно развиваться и вынашивать планы по завоеванию рынка ноутбуков, КПК и серверных систем. Но это уже день сегодняшний, историей он станет завтра.



AMD Athlon XP принес компании деньги и всемирную славу.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Manli M-GF78GX



Технические характеристики ● Графический процессор: NVIDIA GeForce 7800 GTX ● Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR3 (256-битная шина) ● Количество конвейеров: 24 пиксельных и 8 вершинных ● Максимальное разрешение изображения: 2048x1536 точек ● Разрядность памяти: 256 бит ● Разъемы: 2 DVI-I, S-Video ● Тактовая частота ядра: 430 МГц ● Рабочая частота памяти: 600 МГц ● RAMDAC: 2x400 МГц ● Интерфейс: PCI Express x16

Не слишком известная в наших краях компания **Manli Technology** выпускает хорошие графические карты, которые без проблем могут на равных соперничать с решениями от **ASUS**, **GIGABYTE** и других титанов видеокартостроения. Яркий тому пример — модель **M-GF78GX**, в основе которой лежит **GeForce 7800 GTX**.

От референсной платы эта видеокарта отличается незначительно (впрочем, как и все первые видеокарты на базе топового чипа от **NVIDIA**): память и ядро графического процессора работают на штатных частотах, система охлаждения стандартная. Зато цена, традиционно для решений Manli, ниже, чем у конкурентов.

Единственный минус — плата с системой охлаждения получилась довольно большой; для того чтобы разместить ее в системном блоке, придется познать азы фэн-шуй.

Что?	видеокарта с интерфейсом PCI Express x16
Почему?	высокая производительность
Сколько?	\$515
Где?	www.ism.ru

SVEN HT-480



Крепкий тыл — залог победы в любом деле. Тем более если фронт силен... В акустической системе **SVEN HT-480** и фронтальные, и тыловые сателлиты — двухполосные (средне- и высокочастотные динамики в каждой колонке); как результат — хорошее звучание как в играх, так и в кино. Система оборудована рядом разъемов для подключения к компьютеру, DVD-плееру и другой технике, а все основные настройки доступны с пульта ДУ.

На передней панели сабвуфера расположен небольшой дисплей, на который выводится вся необходимая информация о режиме работы системы (отображается источник сигнала, уровень басов, громкость). Магнитное экранирование не только сателлитов, но и сабвуфера практически полностью исключает наводки.

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	компактные размеры и достойный звук
Сколько?	\$162
Где?	www.usn.ru

Технические характеристики ● Мощность: 5x20 Вт RMS (сателлиты) + 40 Вт RMS (субвуфер) ● Материал корпуса: дерево ● Полоса частот: 40—20000 Гц (сателлиты) ● Соотношение сигнал/шум: до 85 дБ ● Экранирование корпуса: магнитное ● Пульт ДУ: беспроводной ● Размеры: 400x245x335 мм (субвуфер)

Cherry CyMotion Pro



Что?	клавиатура
Почему?	стильная, удобная тонкая модель
Сколько?	\$51
Где?	www.market24.ru

Технические характеристики ● Вид конструкции: динамические, открытого типа ● Сопротивление: 24 Ом ● Чувствительность: 106 дБ ● Диапазон воспроизводимых частот: 10—24000 Гц ● Длина шнура: 1,2 метра ● Вес: 50 г

Клавиатуры **Cherry** по праву считаются одними из самых надежных и функциональных, но геймеры их не особо жалуют. Оно и понятно, ведь конкурирующие модели от той же **Logitech** для игр подходят лучше. Модель **CyMotion Pro** можно назвать идеалом удобства и функциональности: тоненькая красавица в точности повторяет «клаву» ноутбука, нижняя часть корпуса немного изогнута, 83 невысокие клавиши тихонько щелкают при нажатии, а для работы с мультимедиапроигрывателями, почтовым клиентом и интернет-браузером есть 15 дополнительных кнопок. Программируемых клавиш, равно как и блока цифровых кнопок, у **CyMotion Pro** нет; разработчики принесли их в жертву компактности. К компьютеру клавиатура подключается по интерфейсу USB, но в комплекте есть переходник USB-to-PS/2.

Отметим также, что в раскладку добавлена функциональная кнопка **KeyM@n**, которая в сочетании со стандартными клавишами может выполнять выбранные пользователем задачи.



GIGABYTE GA-K8N SLI

Когда речь идет о материнской плате с поддержкой технологии **SLI**, де-факто подразумевается, что в центре внимания какой-то очередной продукт с ценой, зашкаливающей за две с половиной сотни долларов. Однако плата **GA-K8N** от **GIGABYTE** совсем не из таких. В ее основе лежит системный чип **NVIDIA nForce 4 SLI**, для установки процессоров предусмотрен разъем **Socket 939**, но стоимость ее весьма демократична. При этом плата оборудована восьмиканальным аудиокодеком, гигабитным сетевым адаптером и поддерживает двоядерные процессоры от **AMD**. Главным отличием платы от дорогих решений, пожалуй, является скромный комплект поставки, отсутствие **FireWire** и более скромные возможности расширения (двух **PCI**-слотов хватит не всем).

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 под Socket 939 • Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI • Оперативная память: четыре разъема DDR400 (4 Гбайт) • Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet • Аудио: восьмиканальный кодек Realtek ALC850 • Разъемы: 2 PCI, 2 PCI Express x1, PCI Express x4, PCI Express x16, 4 Serial ATA, 2 IDE, до 10 USB 2.0, RJ-45, аудиовыходы, PS/2 для клавиатуры и мыши • Форм-фактор: ATX (305x244 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	скромная цена и поддержка SLI
Сколько?	\$114
Где?	www.dostavka.ru

ИГРАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Sunbeam Trio



В последнее время все чаще можно видеть качественные и недорогие корпуса с интересным дизайном, а потому все больше пользователей предпочитают такие «ящики» жестяным подделкам, коих на рынке пруд пруди. Одним из недорогих, но качественных корпусов является **Sunbeam Trio**. Эстетика и возможности расширения этого корпуса на довольно высоком уровне, да и количество полезных фишек вызывает уважение.

Обращают на себя внимание аналоговые индикаторы, расположенные вертикально в ряд на лицевой панели корпуса. У каждого из этих приборов своя функция: первый показывает скорость вращения одного из установленных в корпус вентиляторов, второй отображает температуру системы, а третий — уровень звука (в относительных единицах либо в децибелах). Индикаторы имеют синюю подсветку и ночью смотрятся просто великолепно. Для изменения скорости вращения кулеров и уровня шума на правом торце лицевой панели расположены аналоговые регуляторы.

И на задней, и на передней панелях корпуса предусмотрены крепления для вентиляторов, но в комплекте поставки есть только один вентилятор, и тот для боковой стенки.

Приятно, что производители не стали экономить на блоке питания — штатный 450 Вт БП удовлетворит требованиям даже самого прожорливого железа.

Технические характеристики • Индикаторы: верхний — для звука, средний — для скорости вращения вентиляторов, нижний — для температуры • Система охлаждения: один вентилятор на боковой стенке, место под 120-мм вентилятор на передней панели и отверстие под вентиляторы на задней стенке (один 120-мм или два 80-мм) • Возможности расширения: четыре 5-дюймовых отсека (до каждого из них можно добраться без отвертки); семь мест под 3-дюймовые устройства (два внешних и пять внутренних) • Размеры: 200x430x440 мм • Вес: 9,5 кг

Что?	корпус
Почему?	интересный дизайн и широкие возможности расширения
Сколько?	\$95
Где?	pro.sunrise.ru

LG L1980Q Flatron



Компания **LG** представила новый ЖК-монитор **L1980Q Flatron**. Его отличительной чертой стал необычно тонкий и элегантный дизайн. Для большей компактности монитора инженеры компании решили вынести блок питания и сделать его внешним. Но дисплей интересен не только этим — в нем используется быстрая матрица с высокой контрастностью, которые обеспечивают четкое изображение и хорошую цветопередачу.

Настройки монитора продуманы достойно и в них будет сложно запутаться, функция автонастройки и вовсе максимально упростит жизнь пользователю. Всего предусмотрено порядка 13 заводских настроек и 10 пользовательских. **LG L1980Q Flatron** можно подключить как через аналоговый вход **D-Sub**, так и через цифровой **DVI**. Собственно, что еще нужно для игр и кино?

Технические характеристики • Диагональ экрана: 19 дюймов • Оптимальное разрешение: 1280x1024 точек • Время отклика: 8 мс • Интерфейсы: D-Sub, DVI • Яркость: 300 кд/м² • Контрастность: 500:1 • Шаг пикселя: 0,294 мм • Углы обзора: 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) • Энергопотребление: 43 Вт во время работы, в режиме ожидания — 2 Вт • Размеры: 422x410x261 мм (с подставкой) • Вес: 5,6 кг

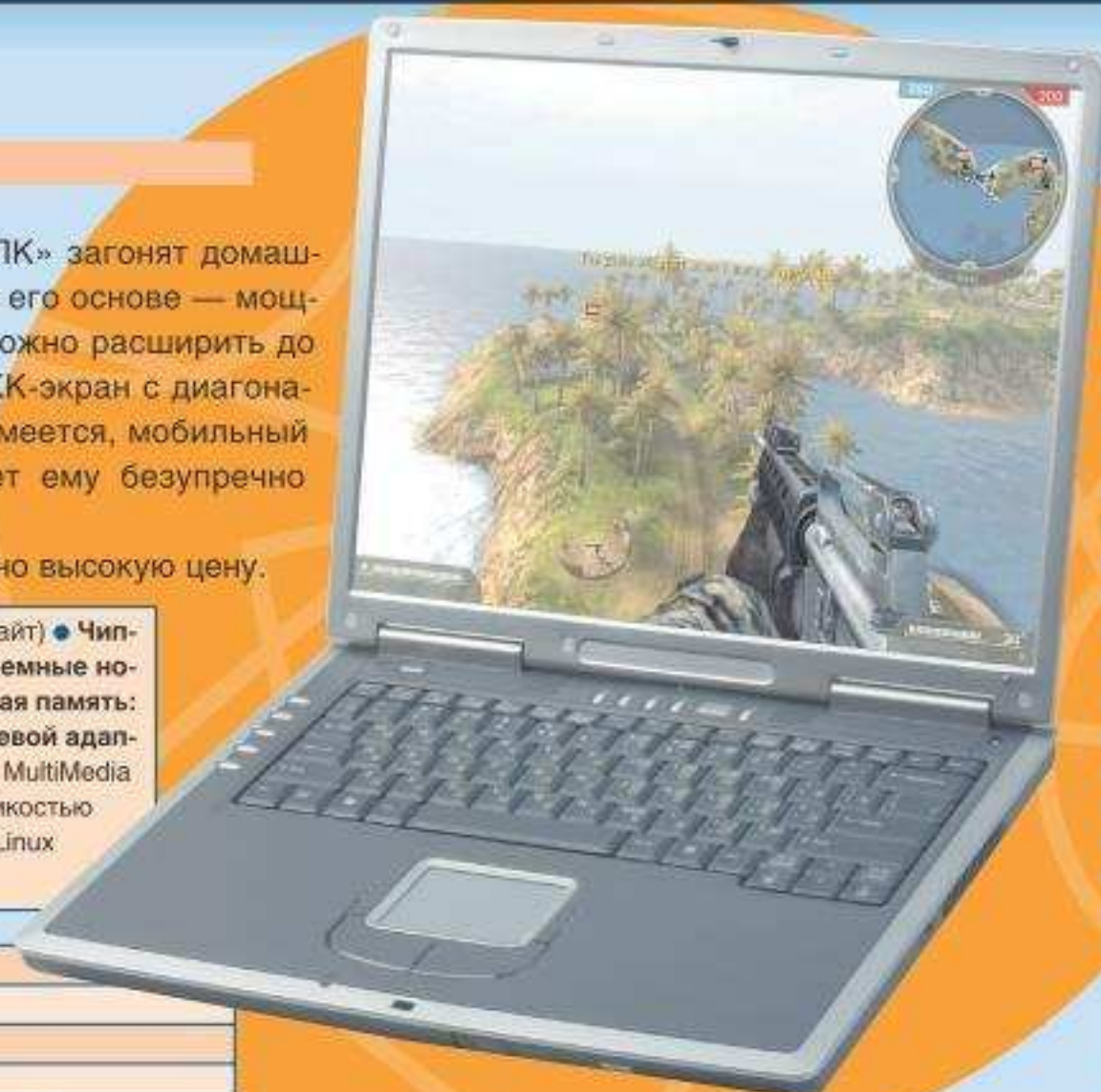
Что?	ЖК-монитор с диагональю экрана 19 дюймов
Почему?	элегантный дизайн и низкое время отклика
Сколько?	\$487
Где?	www.portos.ru

MaxSelect Expert 950

Кажется, уже совсем скоро ноутбуки класса «замена настольного ПК» загонят домашние компьютеры в резервацию. Посмотрите на **MaxSelect Expert 950**: в его основе — мощный процессор **Pentium M 740**, объем оперативной DDR2-памяти можно расширить до 2 Гбайт, а за обработку и вывод изображения на широкоформатный ЖК-экран с диагональю 15 дюймов отвечает видеокарта **GeForce 6600 Go**. При этом, разумеется, мобильный компьютер оснащен поддержкой Wi-Fi, Bluetooth, IrDA, и сопутствует ему безупречно стильный и технологичный дизайн.

Единственным серьезным недостатком модели можно считать довольно высокую цену.

Технические характеристики ● Процессор: Intel Pentium M 740 (1,73 ГГц, 400 МГц, 2 Мбайт) ● Чипсет: Intel 915PM + ICH6-M ● Дисплей: 15,1-дюймовый ЖК-экран, 1400x1050 пикселей ● Съемные носители: привод DVD±RW ● Встроенный винчестер: 40 Гбайт (5400 об./мин.) ● Оперативная память: 512 Мбайт DDR2 SDRAM 533 МГц ● Видеоподсистема: GeForce 6600 Go 128 Мбайт ● Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet ● Слоты расширения: PCMCIA Type II ● Кард-ридер: Secure Digital, MultiMedia Card, Memory Stick, Memory Stick Pro ● Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 4400 мАч ● Время работы без подзарядки: до четырех часов ● Операционная система: Linux ● Размеры: 275x330x32 мм ● Вес: 2,87 кг



Что?	ноутбук
Почему?	мощная и современная начинка
Сколько?	\$1481
Где?	www.megashop.ru

Logitech MX 5000 Laser

Компания **Logitech** представила комплект **MX 5000 Laser**, в который входят лазерная мышь и низкопрофильная клавиатура с 12 дополнительными кнопками, небольшим ЖК-экраном и сенсорной панелью, при помощи которой можно управлять медиаплеером. Экран легко можно настроить под любую компьютерную игру для отображения количества набранных очков, уровня здоровья героя в стрелялке, сообщения о приходе электронной почты, текущего времени и даты... Он же, между прочим, показывает, включена ли клавиша Caps Lock — на привычном месте над блоком цифровых клавиш индикаторов нет. Интеллектуальная система управления питанием помогает увеличить время автономной работы клавиатуры (от пары батареек «клав» будет работать месяцев 5—6), а встроенные индикаторы предупредят пользователя о разрядке батареек примерно за 10 дней до полного истощения батареек.

Набор MX 5000 Laser включает мышь **MX 1000**, которая является одной из лучших разработок в линейке продуктов компании. Она работает на расстоянии до 5 м от ресивера, долго живет без подзарядки и хорошо подходит для игр... Словом, клавиатура и мышь достойны друг друга!



Технические характеристики ● Количество клавиш: 116 основных + 12 дополнительных ● Оптический сенсор мыши: 800 точек на дюйм, лазерный ● Максимальное расстояние от ресивера: 18 м ● Источник питания: мышь питается от встроенного аккумулятора; клавиатура от 2 AA-батареек ● Интерфейс: USB (ресивер)

Что?	беспроводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	новаторский подход и наличие ЖК-экрана на клавиатуре
Сколько?	\$147
Где?	www.ultracomp.ru

Canon Pixma iP6210D

Технологии цветной струйной печати сегодня уже настолько развиты, что практически любой пользователь может получить высококачественные отпечатки в домашних условиях. Вот **Canon Pixma iP6210**, например, можно отнести к решениям среднего класса, а характеристики очень даже ничего...

В этом принтере Canon реализовала кучу фирменных технологий, в числе которых **Drop Modulation**, позволяющая значительно уменьшить зернистость отпечатков за счет возможности формировать капли размером в три раза меньше обычного.

Pixma iP6210 хорошо подойдет тем, кто предпочитает печатать фотографии напрямую с носителей информации: в распоряжении пользователя кард-ридер с поддержкой флэш-карт всех популярных стандартов. Кроме того, на корпусе принтера есть USB-порт для подключения цифровых камер. За дополнительную плату можно приобрести Bluetooth-адаптер для печати снимков напрямую с мобильного телефона или, например, карманного компьютера.

Технические характеристики ● Дисплей: монохромный ЖК-экран ● Разрешение при печати: 4800x1200 точек на дюйм ● Скорость печати: до 12 страниц в минуту ● Емкость подающего лотка: 100 листов ● Энергопотребление: 18 Вт (при печати) ● Карты памяти: CompactFlash, Microdrive, SmartMedia, Picture Card, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMedia Card, xD-Picture Card ● Уровень шума: 43 дБ ● Интерфейс: USB 2.0 ● Габариты: 172x438x260 мм ● Масса: 3,7 кг

Что?	струйный принтер
Почему?	возможность печати фотографий без компьютера
Сколько?	\$126
Где?	www.compuleague.ru



Поручите бумажную работу профессионалам.



Где бы Вы ни работали, в маленькой фирме или в огромной корпорации, Вы сможете подобрать принтер Samsung, отвечающий потребностям Вашего офиса. Служба поддержки пользователей Samsung обеспечит бесперебойную работу Вашей техники.



ML-2250/2251N/2251NP/2252W

- Скорость печати: 20 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3 (2251NP)
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2251N, 2252W)
- Память: 16-144 Мбайт



ML-2550/2551N/2552W

- Скорость печати: 24 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2551N, 2552W)
- Память: 32-160 Мбайт



ML-3560/3561N/3561ND

- Скорость печати: 33 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX (3561N, 3561ND)
- Память: 32-288 Мбайт

Доктор Принтер

Диагностировать
принтер



**Техническая поддержка
пользователей:**
<http://e-support.samsung.ru>

Сайт для партнеров:
<http://partners.samsung.ru>

**Консультации для корпоративных
клиентов:**
(095) 540-42-19, 540-42-33, 540-42-38



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Olympus m:robe MR-500i



Фотография — не единственное направление **Olympus**. Один из ведущих производителей цифровых камер также выпускает неплохие диктофоны и MP3-проигрыватели. Одна из последних новинок — портативный медиаплеер **m:robe MR-500i**.

Внешний вид MR-500i заслуживает самых лестных отзывов: плеер в корпусе с закругленными краями и сенсорным ЖК-экраном практически во всю лицевую панель на фоне конку-

рентов смотрится как новенький Porsche Carrera GT рядом с «Жигули». Судя по всему, среди дизайнеров Olympus много по-настоящему талантливых людей и едят свой хлеб они не зря.

На весьма приличном уровне и характеристики плеера: на 20 Гбайт винчестер MR-500i можно записать множество композиций в форматах MP3/WMA — и слушать, слушать, слушать. Причем во время воспроизведения музыки можно прочитать текст исполняемой песни, просмотреть информацию об артисте и даже полюбоваться на обложку пластинки...

Главное, чтобы в те же все эти данные присутство-

вали. А когда надоест музыка, можно посмотреть слайд-шоу из снимков, сделанных 1,3-мегапиксельной камерой.

На корпусе есть всего одна кнопка, так что плеером нужно управлять при помощи пульта ДУ и стилуса, отлично подойдет «перо» от любого КПК, но можно нажать на экран и пальцем.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Дисплей: цветной ЖК-экран размером 3,7 дюйма по диагонали (640x480)
Камера: 1,3-мегапиксельная
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, JPEG
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Отношение сигнал/шум: 75 дБ
Время работы без подзарядки: до 8 часов
Мощность выхода на наушники: 13 мВт
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 74x110x21 мм
Вес: 210 г

Что?	MP3-плеер на основе жесткого диска
Почему?	новаторский дизайн и большой объем памяти
Сколько?	\$339
Где?	www.terti.ru

Canon PowerShot S80



Технические характеристики
Матрица: 1/1,8-дюймовая ПЗС; 8 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35—105 мм (в 35-миллиметровом эквиваленте)
Светосила: F2,8/F5,3
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 2,5 дюйма (115 000 пикселей)
Увеличение: 3,6х оптическое и 4х цифровое
Диапазон выдержек: 15—1/1500 с
Максимальное разрешение фото: 3264x2448
Запись видеоклипов: 1024x768 (15 кадров в секунду), 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Secure Digital
Встроенная память: 8,3 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NB-2LH
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 57x104x39 мм
Вес: 225 г (без аккумулятора)

Canon — имя в фотографии. Компания выпускает самые разные камеры самых разных ценовых категорий. И вот среди решений среднего класса появилась новая модель — свет увидел фотоаппарат **S80**. Те, кому важны качество, комфорт, удобство и вразумительная цена, оценят эту камеру...

Всю информацию с 8-мегапиксельной ПЗС-матрицы обрабатывает мощный процессор **DIGIC II**, который новинка унаследовала от своих зеркальных собратьев. Благодаря этому чипу скорость работы аппарата стала на порядок выше — S80 способен вести серийную съемку на скорости 2,4 кадра в секунду. Процессор также позволил существенно улучшить качество изображения за счет усовершенствования алгоритма его обработки и возможности управления настройкой баланса белого.

Камера умеет снимать XGA-видео со скоростью 15 кадров в секунду. Для просмотра фотографий и роликов на большом экране телевизора модель S80 оснащена ТВ-выходом.

Питается камера от аккумулятора, заряда которого хватает на 200 фотографий. В завершение отметим, что аппарат оборудован библиотекой из 21-й сюжетной программы и дает пользователю возможность ручной настройки.

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	серьезная начинка и высокое качество снимков
Сколько?	\$540
Где?	www.onlinetrade.ru

i-Bead 170



Каждый раз в канун Нового года возникает проблема выбора подарка. Вариантов масса, а вот какой из них выбрать — вопрос не из простых.

Интересным вариантом может стать MP3-плеер **i-Bead 170**. Дизайн незамысловат: стильный плеер-малютка оборудован OLED-дисплеем — яркие желтые буквы и синие пиктограммы на этом экране приятны глазу; под специальной крышечкой находится USB-штекер для подключения к компьютеру.

Есть поддержка всех популярных форматов аудио-файлов, в том числе OGG Vorbis. Встроенный аккумулятор без подзарядки работает почти сутки, а интерфейс USB 2.0 позволит записать память плеера всеми любимыми песнями за пару минут.

Технические характеристики
Встроенная память: 256 Мбайт, 512 Мбайт или 1 Гбайт
Дисплей: двухцветный OLED-экран с разрешением 128x64 точек
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: 20 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 29x86x17 мм
Вес: 41 г



Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	компактный и легкий
Сколько?	\$117, \$142, \$187 (256, 512, 1024 Мбайт)
Где?	www.ibead-online.ru

Sony PlayStation Portable

Все специалисты в один голос говорят о том, что у **Sony PlayStation Portable** есть все шансы сбросить с трона знаменитый **iPod** от **Apple** и стать главным гаджетом столетия! Яркий и контрастный ЖК-экран с диагональю 4,3 дюйма, увлекательные игры, великолепный дизайн, поддержка **Wi-Fi**, компактные размеры — о чем еще мечтать? Такая игровая консоль есть уже у Гвен Стефани, Эминема и всех членов банды **G-Unit**. Возможность приобрести **PSP** недавно появилась и у европейских пользователей, включая, разумеется, Россию...

Игровая консоль от Sony камня на камне не оставила от своих конкурентов — в отличие от той же **Nintendo DS**, у **PSP** есть 4,3-дюймовый ЖК-экран, на котором можно смотреть клипы, фильмы и читать книги (для этого нужно воспользоваться программой **Pixie**),

серфить интернет и многое другое. Даже при полной яркости экрана стандартного аккумулятора хватит часов на 5.

Для своей игровой приставки Sony разработала формат оптических носителей **Universal Media Disc**. Диск диаметром 6 см хранится в пластиковом кожухе. Емкость диска составляет 1,8 Гбайт.

Wi-Fi позволяет играть в многопользовательские игры по беспроводной локальной сети или через интернет.

В комплекте с **PSP** поставляются чехол, наушники с пультом ДУ, ремешок на запястье и тряпочка для протирки экрана. Кроме того, в распоряжении покупателя цветущий каталог аксессуаров и куча игр, в числе которых **FIFA Soccer**, **GTA: Liberty City Stories**, **F1 Grand Prix** и другие хиты.



Технические характеристики
Экран: ЖК-экран с диагональю 4,3 дюйма
Формат дисплея: 16:9
Карты памяти: Memory Stick Duo
Интерфейсы: USB, Wi-Fi
Время работы без подзарядки: 5 часов
Размеры: 74x170x23 мм
Вес: 280 г

Что?	портативная игровая консоль
Почему?	потрясающая функциональность и качество
Сколько?	\$275
Где?	www.ozon.ru

Sanyo Xacti VPC-C5



Перед нами элегантная и стильная камера **Sanyo Xacti VPC-C5**, оснащенная по последнему слову техники. Фотокамера это или видеокамера — непонятно. И ролики с разрешением 640x480 и 5-мегапиксельные стоп-кадры вызывают уважение. Причем для переключения режимов не нужно копаться в настройках камеры, потому что на корпусе есть две кнопки: «фото» и «видео». За снимки отвечает одна, а за видео — другая, что очень удобно.

В наличии микрофон и неплохой динамик, а вот выхода на наушники, к сожалению, нет. Хотя он вкуче с поддержкой MP3 очень бы пригодился для полного счастья.

Выполнена камера в пластиковом корпусе пистолетной конструкции с небольшими металлическими вставками. Малютку без проблем можно носить в кармане пиджака и на шее (в комплекте поставки есть специальный шнурок). В роли видеоискателя выступает большой

ЖК-дисплей, вращающийся на 285 градусов. От момента открытия ЖК-дисплея до начала съемки проходит не больше 7 секунд, так что за скорость камере можно смело ставить пять баллов.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,7-дюймовая ПЗС; 5 млн пикселей
Дисплей: 2-дюймовый ЖК-экран (210 000 пикселей)
Увеличение: 5x оптическое и 60x цифровое
Форматы файлов: MP3, ACC, WAV, JPEG, AVI
Максимальное разрешение: 2048x1536 (фото); 640x480 (видео)
Карты памяти: Secure Digital (в комплекте карточка на 1 Гбайт)
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB
Размеры: 69x108x23 мм
Вес: 164 г

Что?	фото- и видеокамера
Почему?	удобная конструкция и универсальность
Сколько?	\$499
Где?	shop.fotoisland.ru

Hewlett Packard Photosmart 8253



Уж что-то, а принтеры **Hewlett Packard** делать умеет. Вот **Photosmart 8253**, к примеру, является самым быстрым домашним фотопритером на сегодняшний день: на печать фотографии формата 10x15 см уходит всего 14 с, а черно-белый текст печатается со скоростью до 32 страниц в минуту. Такой скоростью может похвастаться далеко не каждый лазерный принтер, не говоря уже о струйниках.

В принтере используется шесть отдельных картриджей с чернилами **Vivera**, которые позволяют печатать фотографии, не выцветающие в течение нескольких лет. Есть кард-ридер с поддержкой карт памяти всех популярных форматов, а также USB-разъем на передней панели для подключения флэшек и камер с поддержкой технологии **PictBridge**. Причем на экране принтера можно просматривать не только фотографии, но и видеоролики.

Если **Photosmart 8253** обнаружит, что чернил недостаточно для того, чтобы полностью напечатать документ или фотографию, печать будет приостановлена и на экране появится окошко с перечнем возможных вариантов завершения печати.

Помимо всего прочего, в этой модели реализован целый ряд технологий для работы над цифровыми снимками: есть возможность коррек-

кции освещенности и удаления эффекта красных глаз. А еще принтер может похвастаться поддержкой технологии автоматического определения типа бумаги **Auto Sense**. **Photosmart 8253** считывает информацию о типе и формате фотобумаги в лотке и автоматически подбирает оптимальные параметры печати.

Технические характеристики
Разрешение при печати: 4800x1200 точек на дюйм
Скорость печати: до 32 страниц в минуту
Емкость подающего лотка: 50 листов
Карты памяти: Compact Flash, Microdrive, Memory Stick, Memory Stick Duo, Secure Digital/MultiMedia Card и XD-Picture Card
Совместимость с ОС: Microsoft Windows 98/Me/2000/XP и Mac OS 9.x
Энергопотребление: 80 Вт
Интерфейс: USB 2.0
Габариты: 385x446x160 мм
Масса: 8,5 кг

Что?	струйный фотопритер
Почему?	быстрая и яркая печать
Сколько?	\$233
Где?	www.hpplaza.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ViewSonic

Иван Нечесов



Если комфортабельность кровати определяется ее длиной и шириной, то удобство работы с ЖК-монитором — размером экрана, временем отклика, яркостью, контрастностью и углом обзора. Словом, не все так просто, как кажется, но ребята из ViewSonic легкими путями не ищут: они взяли и представили сразу восемь новых мониторов. Две новинки представляют линейку VX, еще пара — VP и четыре штуки — серию VA.

ВСЕ ДЛЯ ИГР

Несколько советов, прежде чем вы отправитесь на бой в локальную сеть: подберите достойную мышь и клавиатуру, мощную видеокарту и убедитесь в том, что матрица ЖК-монитора достаточно быстрая. В противном случае шлейфы от оружия сведут вас с ума...

Главной особенностью решений серии VX является быстрая матрица: пикселю на экране хватает 5 мс, чтобы загореться и погаснуть, при этом скорость перехода между градациями серого цвета — всего 3 мс. В пресловутом остаточном изображении матрицу уличат только самые бескомпромиссные пользователи. При этом борьба за скорость не пошла в ущерб качеству картинки VX724 и VX924 благодаря использованию технологий **Advanced Amplified Impulse** (ускоренное преобразование полутонов для улучшения качества картинки) и **XtremeView** (углы обзора составляют 160 градусов).



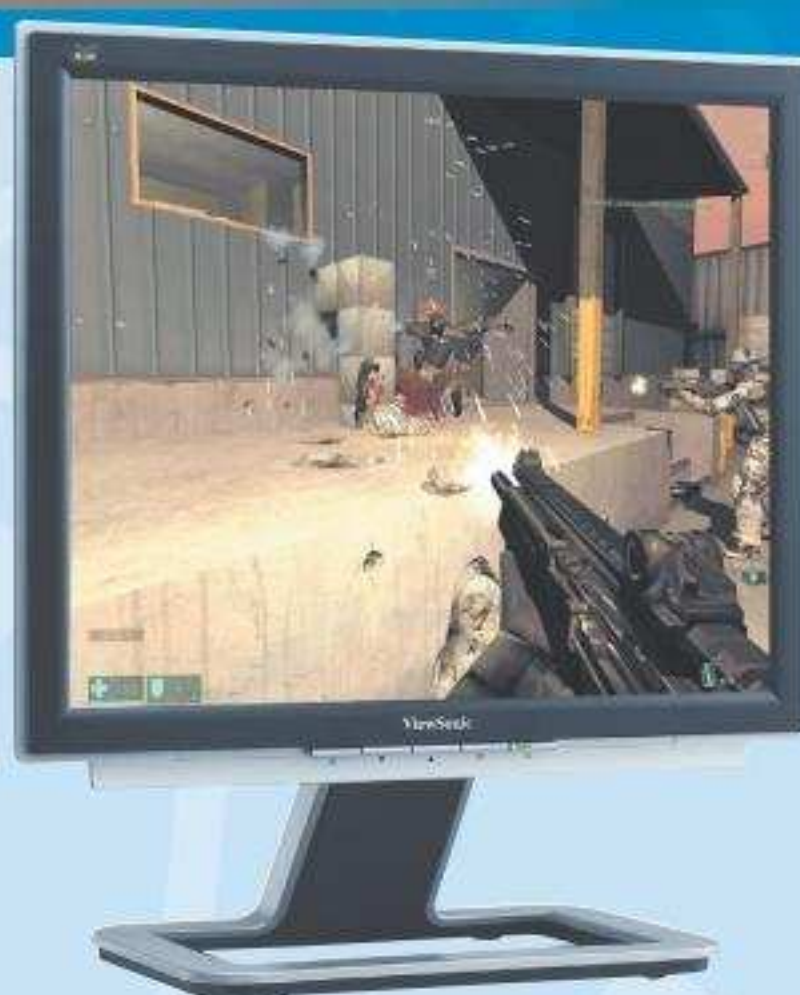
Мониторы поддерживают как цифровые (DVI), так и аналоговые (VGA) сигналы. Функции OnView позволяют точно настроить картинку на экране с помощью простого меню. Так и хочется потратить несколько минут на выбор оптимальных настроек, а потом газануть с пробуксовкой на **Nissan Skyline** и исчезнуть в тоннелях **NFS Underground**.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО...

Серия VA представлена четырьмя моделями, поэтому, чтобы не запутаться, давайте по порядку: **VA712** отличается быстрой матрицей и встроенными динамиками. Этот экономичный дисплей предоставит пользователям все необходимое для творчества, не отягощая бюджет.

VA912 — это недорогой 19-дюймовый ЖК-монитор, который представляет собой универсальное решение с хорошим соотношением «цена/качество»: углы обзора составляют 170 градусов, а контрастность 800:1. Жаль вот только, что матрица не самая шустрая — 20 мс.

Хорошими характеристиками отличаются мониторы **ViewSonic VA702** и **VA902**. Время отклика — 8 мс, обзор — 160 градусов, яр-



кость и контрастность на высоком уровне. Читаемость текста хорошая не в последнюю очередь благодаря технологии ClearType.

Настройка осуществляется при помощи уже знакомой функции OnView, что и в VX-мониторах, только процесс установки в данном случае автоматизирован благодаря использованию программного обеспечения ViewSonic Wizard.

ВРЕЧАТЛЯЕТ?

Вы боитесь дневного света, носите квадратные очки (как тот парень из **Half-Life 2**), а вечером предпочитаете сетевые баталии вроде **Counter-Strike**? В таком случае присмотритесь к **VP730**, а если **Photoshop** и **3D Studio Max** — ваши лучшие друзья, остановите свой выбор на 19-дюймовом **VP930**. Эта пара мониторов относится к одной серии, но отличаются они друг от друга сильно: контрастность шустрой — 8 мс — модели с диагональю 17 дюймов составляет «всего» 500:1, а вот **VP930** высокой скоростью не отличается, зато контрастность — 1000:1.

Экраны обоих мониторов можно двигать не только вверх-вниз, но и поворачивать в портретный режим. При этом у обеих моделей 170-градусный угол обзора.

Технические характеристики мониторов

Модель	VX724	VX924	VA702	VA712	VA902	VA912	VP730	VP930
Диагональ экрана	17 дюймов	19 дюймов	17 дюймов	17 дюймов	19 дюймов	19 дюймов	17 дюймов	19 дюймов
Разрешение	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Время отклика	5 мс	5 мс	12 мс	8 мс	8 мс	20 мс	8 мс	20 мс
Интерфейс	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D
Яркость	300 кд/м2	270 кд/м2	300 кд/м2	350 кд/м2	270 кд/м2	300 кд/м2	300 кд/м2	250 кд/м2
Контрастность	500:1	550:1	500:1	350:1	550:1	800:1	500:1	1000:1
Шаг пикселя	0,264 мм	0,294 мм	0,264 мм	0,264 мм	0,294 мм	0,294 мм	0,264 мм	0,294 мм
Углы обзора	160°/160°	160°/160°	160°/160°	160°/140°	160°/160°	170°/170°	160°/160°	170°/170°
Встроенные колонки	Нет	Нет	Нет	2x1 Вт	Нет	Нет	Нет	Нет
Энергопотребление	35 Вт	35 Вт	35 Вт	51 Вт	35 Вт	51 Вт	35 Вт	35 Вт
Размеры (мм)	388x438x176	431x468x201	378x374x196	386x411x177	414x407x219	424x442x186	372x477x279	412x491x289
Вес (кг)	5,0	6,7	4,5	4,3	5,4	5,5	5,7	6,8

USN COMPUTERS

USN GRAND

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT



Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

www.usn.ru

Московские магазины

м. "Багратионовская": (095) 101-2909
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта +7-(82145)-32202
г. Калуга +7-(0842)-564765
г. Курск +7-(0712)-514763,229881
г. Нижний Тагил +7-(3435)-418799
г. Орел +7-(08622)-93686



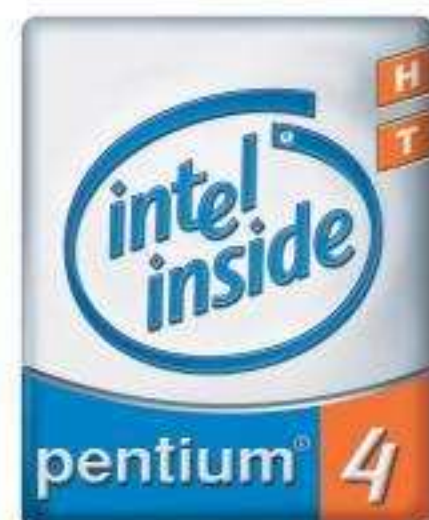
Запись, хранение



Работа
с музыкой и видео



Работа
с фотографиями



Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция **USN TSUNAMI** от компании
USN Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Сегодняшний гость нашей рубрики получил очень необычное имя — компьютер **TSUNAMI** из новой серии **USN EXTREME**. В нем использовано немало интересных решений, чего только стоит оригинальный корпус от **Thermaltake** с пятью вентиляторами внутри! Вот и поговорим о нем для начала...

Экстерьер

Порадовал тот факт, что для системы **USN TSUNAMI** был использован качественный корпус от **Thermaltake** — **Xaser V7420+** с блоком питания на 420 Вт. Оценить его дизайн однозначно довольно сложно, но любителям всего необычного он должен понравиться. За дверцей находятся оптический привод и дисковод, на лицевой части **Xaser** установлены два регулятора вентиляторов, что весьма удобно. Вообще, корпус охлаждается с помощью пяти вентиляторов! Такая забота о безопасности системы радует, но и шума от нее получается достаточно, даже когда все регуляторы выкручены на минимум. После непродолжительных поисков дополнительных USB-, FireWire-портов и аудиоразъемов мы обнаружили их на верхней части корпуса под крышкой — интересный ход.

Интерьер

Начинка у **USN TSUNAMI** современная, материнская плата **ASUS P5AD2-E Deluxe** стала основой для построения системы. Хотя чипсет **Intel 925X** и сейчас способен на многое, все же выбор

Технические характеристики	
Корпус	Thermaltake Xaser V7420+ (Middle Tower, 420 Вт)
Процессор	Intel Pentium 4 660 (Socket 775, 3,6 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P5AD2-E Deluxe (Intel 925XE, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	GIGABYTE GV-NX66T128D 128 Мбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 6600 GT)
Дисковод	Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт
Оптический привод	NEC ND-3520A (IDE)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный аудиокodeк C-Media CMI9880
Цена (\$)	1300

нельзя назвать наилучшим, например, в такую плату нельзя будет установить двухъядерный процессор **Pentium D**, зато быстрые **Pentium EE** с шиной 1066 МГц — запросто. В нашем случае мы имеем дело с **Pentium 4 660** (3,6 ГГц), главной изюминкой которого является поддержка 64-битных программ, да и вообще серия **6xx** является самой удачной за всю историю **Pentium 4**. Как и в случае с любой материнкой топ-уровня, в ней есть FireWire-порты, которые особенно пригодятся, если вы увлекаетесь цифровым видео. 8-канальный кодек от **C-Media** поддерживает технологию **Dolby Digital Live**, которая будет очень кстати, если подключать к компьютеру многоканальную систему.

Как и любая приличная система, **TSUNAMI** оснащена одним гигабайтом оперативной памяти и пишущим DVD-приводом от **NEC**. Несколько удивило, что в ней установлен жесткий диск всего на 80 Гбайт, по современным меркам это не так много. Выбор **GeForce 6600 GT** более чем обоснован — эти видеокарты стоят не так дорого, но при этом обеспечивают хорошую производительность в играх и полную совместимость с DirectX 9.0c, а значит — и с играми последнего поколения.

Тестирование и заключение

Для измерения производительности мы воспользовались пакетами **PCMark 04 1.30** и **3D Mark 05 1.20**, а также играми **Far Cry 1.33**, **DOOM 3 1.3** и **F.E.A.R. Multiplayer Demo**, которые тестировали в разрешениях от 800x600 до 1280x1024 при максимальных настройках в легком и тяжелом режимах (анизотропная фильтрация — **AF** и полноэкранное сглаживание — **FSAA**). В демо-версии **F.E.A.R.** вы-

Игровые тесты

Doom 3 1.3 (демка demo1)			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Max	83,3	79,2	63,9
Max + FSAA x4, AF x8	64,8	46,3	30,3
Far Cry 1.33 (демка Regulator)			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Max	79,3	72,3	57,0
Max + FSAA x4, AF x8	60,4	45,5	30,5
F.E.A.R. MP Demo			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x960
Max	64,0	45,0	32,0
Max + FSAA x4, AF x8	31,0	21,0	14,0

Синтетические тесты

PCMark 04 1.30		
Overall		5537
CPU	Memory	HDD
5548	5711	4457
3D Mark 05 1.20		3798

ставляли все на максимум, кроме мягких теней — их мы отключили.

Производительность компьютера при стандартных режимах находится на приличном уровне — мощный процессор и современная видеокарта справляются с поставленными задачами, правда, в **F.E.A.R.** уже тяжелее, дают о себе знать сложные спецэффекты. После включения анизотропной фильтрации и сглаживания скорость упала, особенно это было ощутимо, начиная с разрешения 1024x768.

Конфигурация **USN TSUNAMI** достаточно хороша, чтобы обеспечить хорошую производительность в современных играх, но и звезд с неба не хватает.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **USN Computers** (www.usn.ru).



Совместимость с AGP и PCI Express видеокартами

775i915PL-SATA2

Socket LGA775 для процессоров Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915PL

- FSB800МГц (1.6GT/s), двухканальная память DDR400, поддержка EM64T
- PCI Express x 16 слот
- AGI Express слот (по умолчанию PCI Express x1, но может быть настроен и на PCI Express x4)
- Наличие слота PCI Express x1 для других высокоскоростных периферийных карт
- Мультимониторность: поддержка до 4 мониторов
- Встроенный контроллер PCI Express SATAII, позволяющий максимально эффективно использовать SATAII HDD
- 1 IDE порт (ATA100)
- Поддержка 4 портов Serial ATA 1.5Gb/s, 1 порта SerialATAII 3.0Gb/s и 1 порта IDE
- 7.1-канальный звук высшего качества, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука

Вперёд в будущее
С ASRock!



Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket LGA775 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



P4Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



775i65PE

Первая в мире материнская плата на чипсете 865, поддерживающая двухъядерные процессоры Pentium D и XE с частотой шины 1066 МГц

Socket LGA775 для процессора Intel Dual Core Pentium XE и Pentium D / Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB1066MHz/800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Поддерживается в режиме сверхклинка

P4i65PE

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-8222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



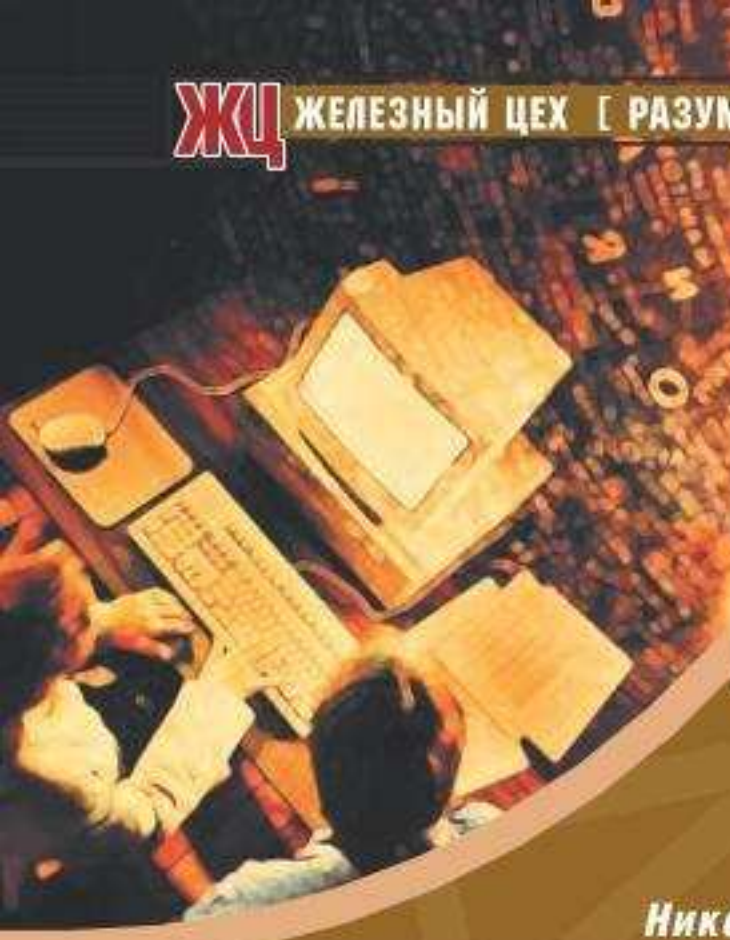
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomp.ru>



www.asrock.com



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Новостей нынче хоть отбавляй. Самая главная из них заключается в том, что **Sempron** перебрался с Socket 754 на Socket 939! Не меньшим откровением стали системные платы на базе **ULI 1695**, которые ни в чем не уступают материнкам на базе решений от **NVIDIA**. Также приятно отметить падение цен на скоростную **DDR2**-память, включая версию с частотой **667 МГц**...

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracompu.ru, www.oidi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Поскольку цены на процессоры не менялись, то на своих местах остались **Sempron 2500+** и **Celeron D 315**, другое дело, что под них мы подобрали новую базу — **DFI K8T800Pro-ALF** и **ASRock P4Dual-**

880Pro соответственно. В обоих случаях использованы современные чипсеты от **VIA**, которые интересны не только своей скромной ценой, но и функциональностью. Все это будет хорошо смотреться в строгом корпусе **Microlab M4315** с колонками **Logitech S-100**. Впервые мы решили отказаться от обычных мышек в пользу игровых — **A4Tech X-708UP** с сенсором на **800 dpi**. Мультимедиа-клавиатура от той же компании — **KBS-21 RSI** — позволит управлять различными плеерами, громкостью и т.д.

В качестве опций рекомендуем обзавестись дополнительной планкой памяти, а также более мощной видеокартой на базе **GeForce 6600**.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	1149,80
Материнская плата: ABIT Fatal1ty AN8 SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	210,00
RAM: Corsair XMS TWINX1024-3200XL PRO DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	239,65
Видеокарта: 2x Leadtek PX7800GTX-TDH256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1165,60
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об./мин., 8 Мбайт)	355,00
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	54,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative X-Fi Platinum (PCI, Retail)	187,00
Корпус: Thermaltake VA9560SWAE Kandall SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 560 Вт, ATX)	304,50
Колонки: Logitech Z-5500 (5x62 Вт сателлиты + 188 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	348,40
Мышь: Logitech G5 Laser Mouse (USB)	87,60
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (PS/2+USB, Retail)	30,80
Монитор: Samsung 930BF (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	428,40
Итого:	\$4567,75
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,40
Опция 2: руль + педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	113,40
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,50
Со всеми наворотами:	\$4770,05

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2500+ (Socket 754, 1,4 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	58,60
Материнская плата: DFI K8T800Pro-ALF (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	64,10
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	23,70
Видеокарта: GIGABYTE GVR955128T 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	50,10
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	62,00
Оптический привод: LG GDR8163B (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	21,00
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Microlab M4315 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	34,40
Колонки: Logitech S-100, (2x2,5 Вт RMS, Retail)	11,00
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,30
Клавиатура: A4Tech KBS-21 RSI Multimedia (PS/2)	8,40
Монитор: Rolisen RL C708 Flat (17 дюймов, 1600x1200)	131,30
Итого:	\$485,30
Замена 1: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, BOX)	34,90
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	93,70
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	34,70
Опция 1: Zyxel Omni 56K V.92 (PCI, Retail)	35,50
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,00
Опция 3: геймпад Logitech WingMan Rumblepad 2 (USB)	26,80
Со всеми наворотами:	\$731,90

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	70,90
Материнская плата: ASRock P4Dual-880Pro (Socket 478, VIA PT880, DDR400, AGP, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	53,60
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	23,70
Видеокарта: GIGABYTE GVR955128T 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	50,10
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	62,00
Оптический привод: LG GDR8163B (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	21,00
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Microlab M4315 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	34,40
Колонки: Logitech S-100, (2x2,5 Вт RMS, Retail)	11,00
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,30
Клавиатура: A4Tech KBS-21 RSI Multimedia (PS/2)	8,40
Монитор: Rolisen RL C708 Flat (17 дюймов, 1600x1200)	131,30
Итого:	\$487,10
Замена 1: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	32,00
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	93,70
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	34,70
Опция 1: Zyxel Omni 56K V.92 (PCI, Retail)	35,50
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,00
Опция 3: геймпад Logitech WingMan Rumblepad 2 (USB)	26,80
Со всеми наворотами:	\$730,80

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	95,10
Кулер: Thermaltake TR2-M6 SE Silence (Socket 754/939/940)	11,20
Материнская плата: ASRock 939Dual-SATA2 (Socket 939, ULI 1695, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	79,80
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	91,90
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	141,80
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	83,00
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	54,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, Fan, Airduct, 350 Вт, ATX)	68,80
Колонки: Microlab A6351 (40 Вт RMS)	63,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	34,20
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2, Retail)	12,70
Монитор: Samsung 510N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	225,80

Итого:	\$969,10
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, OEM)	49,80
Замена 2: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	94,50
Замена 3: Acer AL1715s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	35,00
Опция 1: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	83,00
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	36,00
Опция 3: руль + педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: **\$1346,80**

Сюрпризы здесь начинаются с самого начала! На этот раз мы поставили процессор **Sempron 3000+** под Socket 939, а для Intel — **Celeron D 341**, который поддерживает не только 64-битные приложения, но и технологию защиты от вирусов XD-Bit. В связи с тем, что Sempron 3000+ был только в OEM-упаковке, пришлось добавить в комплектацию и кулер. Плата **ASRock 939Dual-SATA2** под Socket 939 показала очень хорошие результаты в тестах, а возможность в будущем установить процессор под Socket M2 делает ее очень перспективной. Тихую, но горячую видеокар-

ту **ASUS EN6600 Silencer/TD** предлагаем заменить на мощную **ASUS EN6600GT/HTD256**. Отдельно стоит отметить привод **NEC ND-4550A**, который умеет писать теперь и DVD-RAM.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристальный многоканальный звук.

В этой категории у нас по-прежнему властвуют титаны в лице **Athlon 64 3000+** и **Pentium 4 630**. Если для AMD мы остано-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	109,20
Материнская плата: MSI 915P Combo2-F (Socket 775, Intel 915P, DDR400 + DDR2-533, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	100,80
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	91,20
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	141,80
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	83,00
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	54,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, Fan, Airduct, 350 Вт, ATX)	68,80
Колонки: Microlab A6351 (40 Вт RMS)	63,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	34,20
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2, Retail)	12,70
Монитор: Samsung 510N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	225,80

Итого:	\$992,30
Замена 1: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	83,50
Замена 2: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	94,50
Замена 3: Acer AL1715s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	35,00
Опция 1: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	83,00
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	36,00
Опция 3: руль + педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: **\$1403,70**

вили свой взор на системной плате на базе nForce4 SLI, то для Intel впервые использовали **GIGABYTE GA-8I945P-G** на базе новейшего чипсета Intel 945P, который интересен тем, что поддерживает DDR2-667 — ее-то мы и поставили в конфигурацию. Для обеих систем предлагаем видеокарту на базе GeForce 6600 GT с 256 Мбайт от ASUS. Особо отметим стильный корпус **3R System R101** с дверцей, различными датчиками и ЖК-экраном.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Процессор **Athlon 64 FX-57** и по сей день остается лучшим выбором для требовательного игрока, а **ABIT Fatal1ty AN8 SLI** станет мощной базой для компьютера. Память от **Corsair** с низкими задержками и парочка GeForce 7800 GTX позволят насладиться игрой в **Quake 4** и **F.E.A.R.** при любых, даже самых экстремальных настройках. За звук на этот раз отвечают новинка от **Creative** — **X-Fi Platinum** и акустика **Logitech Z-5500**.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 Кбайт, BOX)	168,00
Материнская плата: GIGABYTE GA-K8N Pro-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	134,40
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	91,90
Видеокарта: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	236,30
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	89,80
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	54,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	41,00
Корпус: 3R System R101 MiddleTower (USB, Fan, Temperature, Airduct, 400 Вт, ATX)	108,10
Колонки: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	173,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	53,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (PS/2+USB, Retail)	30,80
Монитор: ViewSonic VE710 (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	290,60

Итого:	\$1478,50
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	68,30
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T256D-H 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	129,10
Замена 3: ViewSonic VX912 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	142,10
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	89,80
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,40
Опция 3: руль + педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	113,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,50

Со всеми наворотами: **\$2110,10**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	192,70
Материнская плата: GIGABYTE GA-8I945P-G (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	120,80
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	97,80
Видеокарта: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	236,30
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	89,80
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RAM 5x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	54,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	41,00
Корпус: 3R System R101 MiddleTower (USB, Fan, Temperature, Airduct, 400 Вт, ATX)	108,10
Колонки: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	173,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	53,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (PS/2+USB, Retail)	30,80
Монитор: ViewSonic VE710 (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	290,60

Итого:	\$1495,50
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	97,10
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T256D-H 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	129,10
Замена 3: ViewSonic VX912 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	142,10
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об./мин., 8 Мбайт)	89,80
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,40
Опция 3: руль + педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	113,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,50

Со всеми наворотами: **\$2155,90**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



При запуске рабочего стола всплывает ошибка «Unable to locate kernel component». Текст ошибки: «wtKernel». Также очень часто во время игр возникает подобное сообщение: «Инструкция по адресу 0x241734a5 обратилась к памяти по адресу 0x009f8348. Память не может быть «read». После этого игра вылетает. Помогите, пожалуйста.

Подобные ошибки вызываются системой **Wild Tangent**. Одноименная компания создала движок **Web Driver**, позволяющий запускать ими же созданные браузерные развлечения. Благодаря использованию мощного внешнего движка можно комфортно играть в достаточно продвинутые в графическом плане игры.

Однако система не без ошибок, возможно, в вашем случае она была неправильно удалена и теперь каждый раз при загрузке компьютера **Windows** безуспешно пытается загрузить **Web Driver**. Чтобы исправить ошибку, придется удалить из системы движок и все игры от **Wild Tangent**. Если они вам нужны, в будущем вы можете их переустановить заново.

Во-первых, попробуйте удалить **Web Driver** через «Установку и удаление программ». Если попытка деинсталляции не вызовет никаких ошибок, удалите все игры **Wild Tangent**.

Возможно, удалить программное обеспечение от **Wild Tangent** нормальным способом не получится. В этом случае всю работу по корректному удалению движка и сопутствующего софта придется производить самому.

Сначала с помощью «Диспетчера задач» выгрузите из памяти процесс **Wcmdmgr.exe**. Затем удалите папки **Program Files\Wild Tangent** и **Windows\wt**.

Наконец, переходите к очистке реестра. Открывайте **regedit.exe** и удаляйте соответствующие параметры ключей реестра:

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\wcmdmgr.exe

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\wtmmp

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\wtwebdriver

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\wildtangent

HKEY_CLASSES_ROOT\wdmhost.wthoster.1

HKEY_CLASSES_ROOT\wt.wtmultiplayer

HKEY_CLASSES_ROOT\wt.wtmultiplayer.1

HKEY_CLASSES_ROOT\wt3d.wt

HKEY_CLASSES_ROOT\wt3d.wt.1

HKEY_CLASSES_ROOT\wtmmpv.wtdmmpversion

HKEY_CLASSES_ROOT\wtmmpv.wtdmmpversion.1

HKEY_CLASSES_ROOT\wtvis.wtvisreceiver

HKEY_CLASSES_ROOT\wtvis.wtvisreceiver.1

HKEY_CLASSES_ROOT\wtvis.wtvissender

HKEY_CLASSES_ROOT\wtvis.wtvissender.1

После этого удалите все игры от **Wild Tangent** и перезагрузитесь.



Во время загрузки некоторых программ, например **CDex**, появляется небольшое окно с сообщением «...Could not find the ASPI manager» и кнопка **OK**, после нажатия на которую запускается выбранная программа. Подскажите, как избавиться от этого сообщения. Операционная система — **Windows XP SP2**.

Программы, работающие с непрерывным потоком данных, идущих на CD/DVD-привод или с него (например, **Audiograbber**, **CDex**), нуждаются в **ASPI** (Advanced SCSI Programming Interface). Не удивляйтесь названию, он работает и с IDE-устройствами. **ASPI** пред-

ставляет собой библиотеку, работающую с приводами на низком уровне. У вас библиотека повреждена или по каким-то причинам отсутствует вовсе, поэтому появляется подобная ошибка.

Вы можете скачать **ASPI** на сайте www.microsoft.com или воспользоваться универсальным пакетом скриптов **ForceASPI** для установки **ASPI Layer Drivers** от **Adaptec**. Я слышал много отзывов, что этот пакет работает лучше, чем **ASPI Layer**, встроенный в **Windows**. Скачать последнюю версию чудо-библиотеки можно по этой ссылке: radified.com/Files/ForceASPI_v17.zip.

Процесс установки скриптов **ForceASPI** несколько запутан и поэтому нуждается в дополнительном разъяснении. Сначала распакуйте скачанный архив в любую приглянувшуюся папку. В дистрибутиве содержатся файлы с расширением **bat**, с помощью которых и происходит установка библиотеки. Я рекомендую запускать их в следующем порядке: **dumpASPI** для того, чтобы создать запасную копию текущего **ASPI Layer**, и **instASPI** для установки **ForceASPI**. Затем перезагружайтесь. Если вы хотите проверить, установлена ли новая версия **ASPI**-драйверов, скачайте программу **aspchk** (radified.com/Files). Она покажет всю необходимую информацию.



Какая файловая система лучше: **FAT32** или **NTFS**? Недавно я перешел с **Windows 98** на **Windows XP** и могу пользоваться обеими ОС.

Ответ на этот вопрос не так очевиден, как может показаться на первый взгляд. Первое, что хочется крикнуть, — **NTFS** лучше без вопросов! В действительности так кажется только на первый взгляд. Для того чтобы хорошо разобраться в теме, распишем все достоинства и недостатки обеих файловых систем:

FAT32

Преимущества:

- невысокие требования к объему оперативной памяти;
- эффективная работа с небольшими файлами (хотя бывает, что **FAT32** проигрывает **NTFS** в случае с файлами объемом в несколько КБ);
- наличие огромного числа утилит для работы с диском под различные операционные системы;
- файловая система поддерживается практически всеми операционными системами семейства **Windows**.

Недостатки:

- низкая стабильность (неудаляемые файлы, неправильные размеры файлов, неверная информация о свободном пространстве на диске и т.д.);
- сильная фрагментация и резкое падение производительности из-за этого. В особо запущенных случаях фрагментация может привести даже к падению файловой системы;
- большой размер кластеров и невозможность сделать его меньше;
- медленная работа с каталогами, содержащими большое количество файлов.

NTFS

Преимущества:

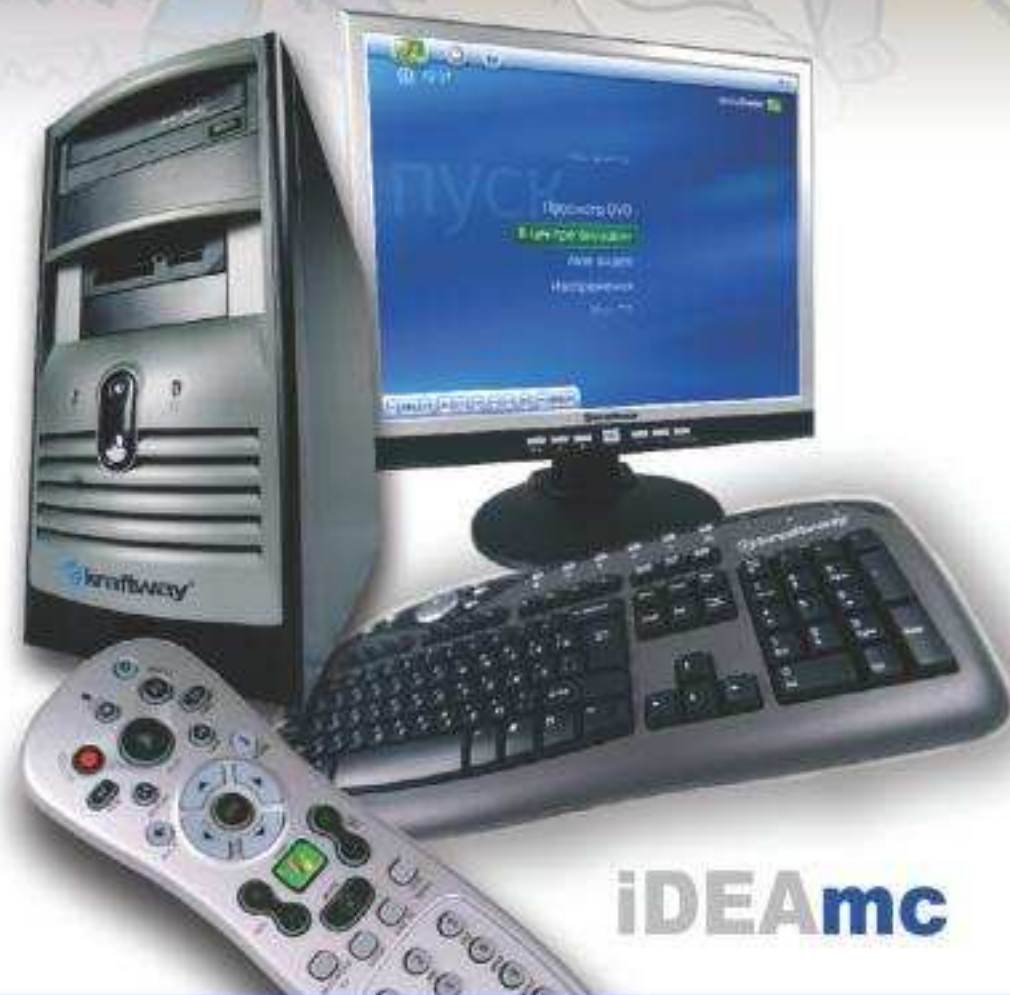
- более надежное хранение данных;
- быстрая работа с файлами малого размера. В **NTFS** существует специальная таблица всех файлов, названная **MFT** (Master File Table). Она содержит указатели на расположение файлов на диске. Маленькие файлы порядка нескольких килобайт хранятся непосредственно в этой таблице, что обеспечивает высокую скорость доступа к ним;
- разграничение прав доступа и шифрование на уровне файловой системы;
- возможность сжатия на лету;
- автоматическое восстановление системы при сбоях;
- высокая производительность при работе с большими масси-



ГЛАВНОЕ - ЭТО ИДЕЯ!!!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телек, радио, игровая приставка, mp3 и CD-плеер? Kraftway iDEA MC с Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 легко заменит тебе все это.

И не забудь, что это еще и МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР!



iDEA mc

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ!

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Kraftway является зарегистрированным товарным знаком «Крафтвей» корпорации ГИОС.
Microsoft, Windows, логотип Windows XP Media Center Edition являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft или ее отделений в США и других странах.

вами данных и крупными каталогами;

— возможность установить маленький размер кластера (512 байт).

Недостатки:

— NTFS не поддерживают операционные системы на ядре Windows 9x;

— система не очень эффективна для малых и простых разделов (до 1 Гбайт);

— NTFS также подвержена дефрагментации, хотя и в меньшей степени;

— крайне продолжительная и не слишком эффективная дефрагментация стандартными средствами Windows.

Что мы получаем в итоге? Достоинств и недостатков у обеих файловых систем примерно поровну, с небольшим перевесом достоинств у NTFS. Однако если присмотреться к отличительным преимуществам этой файловой системы, видно, что она скорее подходит серверам и высокопроизводительным рабочим станциям, нуждающимся в высокой надежности. Недостатки же в первую очередь бьют по обладателям достаточно слабых машин.

FAT32 менее надежна, но быстрее работает с малыми объемами данных и нетребовательна к начинке компьютера. Так что, выбирая файловую систему, исходите из того, насколько быстр ваш компьютер, нужна ли вам большая надежность хранения данных и сколькими процентами процессорного времени вы можете на нее пожертвовать.



После установки программы Game XP с августовского диска «Мании» Windows Media Player при попытке воспроизвести MP3-файлы выдает мне сообщение об ошибке: «Для воспроизведения этого файла требуется аудиокодек, определенный в теге формата 55». Как мне решить эту проблему?

Формат 55 — это, собственно, обычный MP3 во внутренней терминологии **Windows Media Player**. Внутри плеера есть список поддерживаемых форматов, и MP3 фигурирует под номером 55.

Я не думаю, что ваша проблема связана с установкой программы **Game XP**. Эта ошибка **Windows Media Player**. Впрочем, для перестраховки вы можете переустановить и **Game XP**. Попробуйте обновить кодек MP3. В окне с сообщением об этой ошибке при нажатии на ОК начинается обновление кодека через интернет. Плеер сам скачает нужный кодек и произведет обновление программных файлов. Замечу, что процесс обновления через интернет может занять долгое время, в особенности если у вас модемное соединение.

Бывает, что MP3-кодек портится программой **Virtual Drive**. Она предназначена для эмуляции CD/DVD-дисков и использует кодеки от **Windows Media Player**. Если у вас проинсталлирована какая-либо версия **Virtual Drive**, переустановите ее и перезагрузите компьютер.



У меня родился странный вопрос насчет процессоров, а точнее, их энергопотребления. Как на этом отражается внедрение различных технологий, увеличение количества ядер и наращивание частоты? Хочется узнать — в ближайшем будущем у каждого дома будет стоять маленькая электростанция?

Нет, подобное нам не грозит. Частоты процессоров сильно расти в ближайшее время не будут, сейчас продвигаются другие методы повышения производительности, например многоядерность.

Чтобы убедиться в том, что энергокризис нам не грозит, произведем некоторые расчеты. Всем известно, что действующее напряжение в электрической сети составляет 220 В. В обычных российских квартирах стоят предохранители на 15 А. Итого получается, что квартирная розетка может обслуживать электроприборы общей мощностью $220 \times 15 = 3300$ Вт. Для справки — блок питания современного компьютера потребляет мощность 350 Вт. Даже увеличение мощности блока питания в 2—3 раза не повлияет на нагрузку квартирной сети.

Компьютер — далеко не самый мощный прибор, подключаемый к розетке. Совершенно обыкновенная автоматическая стиральная машина потребляет в разы больше энергии, а если вспомнить про холодильник.... В общем, резервов обычной электросети хватит еще надолго.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Я хотел бы поделиться с читателями одним интересным фактом: немногие знают, что к часам на панели задач можно добавлять какой-либо текст. Для этого идем в «Пуск» → «Панель управления» → «Дата, время и региональные стандарты» → «Языки и региональные стандарты» → «Настройка» → «Время». В начало строки «Формат времени» добавляем любой текст, например 'Игромания RULEZZ' (апострофы обязательны). Применяем изменения! С уважением, Shutnik.



У нас с братом домашняя локальная сеть. Так вот, каждый из нас имеет доступ к чужому компьютеру через учетную запись пользователя. Недавно я захотел все это дело настроить, и у меня возникла парочка вопросов. Первый: каким образом запретить пользователю логиниться локально (не хочу, чтобы кто-то без спроса пользовался моим компьютером)? Второй: как убрать этого пользователя с экрана приветствия, оставив ему возможность удаленного подсоединения?

Начнем с запрета локальной загрузки учетной записи. Запустите программу «Локальная политика безопасности» («Панель управления» → «Администрирование»). Переходите в раздел «Локальные политики» → «Назначение прав пользователя». В списке найдите ключ под именем «Отклонить локальный вход», дважды щелкните по нему. В появившемся окне нажимайте на кнопку «Добавить пользователя или группу...» и выберите необходимого пользователя, которому требуется запретить локальный доступ. Пользователя можно ввести либо вручную, либо выбрать из списка, для чего требуется нажать на кнопку «Дополнительно...», а в новом окне — на кнопку «Поиск». После выбора пользователя жмите ОК.

Теперь переходим к редактированию экрана приветствия. Открываем редактор реестра и идем к ключу `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon\SpecialAccounts\UserList\`. Создайте параметр типа **REG_DWORD**, соответствующий имени пользователя. Значение параметра «1» разрешает показывать этого пользователя в меню приветствия, а «0», соответственно, запрещает. Помните, что этот способ не запрещает пользователю логиниться на компьютер под своей учетной записью. Это легко можно сделать, дважды нажав **Ctrl+Alt+Del** во время загрузки компьютера. Однако, вкупе с предыдущим советом, локальный доступ на компьютер будет закрыт.



У меня ошибка в Internet Explorer. Когда я просто запускаю браузер, нормально грузится домашняя страничка и я спокойно серфю в интернете. При попытке открыть ссылку в новом окне или произвести поиск по загруженной странице возникает сообщение об ошибке: «Произошла ошибка во время загрузки диалога. Error 49: Интерфейс не зарегистрирован».

Конечно, можно попробовать перейти на **Internet Explorer 7**, правда, для этого придется установить **Windows Vista beta**. Если серьезно, то суть дела вот в чем: движок IE частично поврежден, либо движок потерял связи с некоторыми критично важными компонентами.

Вначале попробуем вылечить потерю связей. Для этого нужно перерегистрировать все компоненты ядра. Зайдите в меню «Пуск» → «Выполнить...» и наберите там следующее: `%Programfiles%\iexplore.exe /rereg`. Посмотрите, исчез ли сбой. Если нет, то попробуйте перерегистрировать некоторые важные системные динамические библиотеки. Во все той же строке «Выполнить...» наберите команды (не забывая, что за один проход будет исполняться только одна команда `regsvr32`):

<code>regsvr32 actxprxy.dll</code>	<code>regsvr32 shdocvw.dll</code>
<code>regsvr32 mshtml.dll</code>	<code>regsvr32 browseui.dll</code>
<code>regsvr32 jscript.dll</code>	<code>regsvr32 vbscript.dll</code>
<code>regsvr32 oleaut32.dll</code>	

Если у вас ничего не получается, остается только воспользоваться утилитой `sfc`. Она проверит все файлы, связанные с движком браузера, и обновит их. Набирайте `sfc/scannow`. В крайнем случае советуем провести «мягкую» переустановку операционной системы. ■

ZyXEL

series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы 56K

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Береги свой ZyXEL смолоду!



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

POLARIS (095) 755-5557
ОЛДИ (095) 105-0700
НИКС (095) 974-33-33
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
Старт Мастер (095) 783-4242

Ф-ЦЕНТР (095) 472-64-01, 105-6447
ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Прага (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

НОВОЙ ОПЕРАЦИОНКЕ — НОВЫЕ ИГРЫ



СПОРИМ, ЧТО В БЛИЖАЙШИЕ ЛЕТ ПЯТЬ НОВЫЙ «САПЕР» БУДЕТ САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ В МИРЕ?

Новость месяца, а может, и года: в Windows Vista (точнее, в вариантах Home Premium, Ultimate и всех Business-комплектациях) появятся новые игры: трехмерные шахматы, обучалка для детей Purple Place (с заданиями на распознавание цветов, форм, цифр и символов) и одна из вариаций маджонга — «Шанхай». Косынки-пасьянсы претерпят исключительно косметические изменения. В легендарном «Сапере» исчезнет рожица для запуска новой игры, а табло, где отображаются время и количество найденных мин, переедет вниз. Разумеется, мы будем внимательно следить за судьбой этих проектов и непременно посвятим им «Центр внимания» одного из ближайших номеров журнала.

ПОД ПОДОЗРЕНИЕМ ВСЕ



ИМЕЙТЕ В ВИДУ, ЭТА ШТУКА МОЖЕТ СЛЕДИТЬ ЗА ВАМИ.

Душераздирающую новость выдала некоторое время назад одна из бесчисленных американских правозащитных организаций — «Фонд электронного фронта» (Electronic Frontier Foundation). Ей удалось выяснить, что те слабо различимые желтые точки, которые оставляют на бумаге многие модели (а может, и все) цветных принтеров, — не баг и не технический дефект, а мера предосторожности. В них зашифрованы время, дата создания распечатанного документа и серийный номер принтера. Смена даты в системных часах ни на что не влияет: это наводит на мысль, что у принтеров есть собственные часы. За разъяснениями правозащитники обратились в Xerox (в «шпионаже» уличили ее принтеры Xerox DocuColor). Сотрудники компании подтвердили выводы EFF, однако какие бы то ни было подробности сообщать не стали. Впрочем, догадаться о предназначении подобной маркировки несложно: она облегчает поиск фальшивомонетчиков.

EASTER EGGS

COOL EDIT PRO 2.0

Откройте окошко Help -> About (в русской версии — «О программе»). Вверху там будут два шарика. Кликните по ним — они упадут вниз и начнут скакать по экрану (при этом ими еще можно управлять!). Через некоторое время появятся новые шарик и пойдут титры.

Прислал Владимир Надыгин



Кстати, интересно, не снабжены ли шпионскими модулями другие компоненты компьютера? Что, если монитор тоже следит за нами? Или клавиатура? Или мышь? А уж на что способны веб-камера и микрофон...

WINDOWS РАЗМЕНЯЛА «ДВАДЦАТНИК»

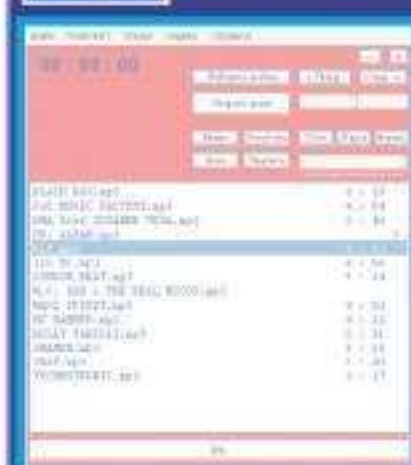


В ноябре этого года нашей любимой операционной системе Windows (любимой — потому что других вменяемых операционных как бы и нет) стукнуло ни много ни мало двадцать лет. Именно в этом месяце в 1985 году на рынок выпустили Windows 1.0. Тогда это была еще не операционная система, а всего лишь графическая надстройка, запускавшаяся из-под DOS, Xenix и Unix (для ее работы требовалось минимум 256 кбайт оперативной памяти — ужас!). В 1987 и 1990 годах увидели свет версии 2.0 и, соответственно, 3.0, однако настоящий успех пришел лишь в 1992-м, когда появилась Windows 3.1. Еще большую популярность обрела Windows 95, которая первой среди «форточек» избавилась от статуса надстройки на DOS и стала полноценной ОС.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА?

Если в вашем ПК по каким-то причинам до сих пор стоит видеокарта, выпущенная в 90-е годы прошлого века (даже не GeForce), эта новость, возможно, будет иметь для вас практический интерес. В октябре компания TransGaming представила программный видеодрайвер SwiftShader. Подобные утилиты выпускались еще в конце 90-х годов, и тогда они были даже в некоторой степени востребованы, поскольку графические акселераторы в те дремучие времена продавались отдельно от видеокарт. К настоящему времени

ВАШИ РАБОТЫ



Читатели с устрашающими никами IVAN aka MyTANT и TIMA aka Nil прислали программу MINI Player 1.0. В целом ничего необычного — плеер как плеер. Прозрачность интерфейса пошла как во благо (видно, что находится под окошком программы), так и во вред (если на заднем фоне что-то есть, не всегда удается различить надписи на функциональных кнопках проигрывателя).

■ ■ ■

Если вам известен секрет (пасхалка, хинт, прикоп) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание, снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, заархивируйте скриншот WinRAR'ом и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будут нестыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

эти устройства давным-давно слились в единое и неразлучное целое, поэтому нужда в подобных программах просто отпала. Впрочем, ее не было и раньше: стать полноценной заменой настоящему видеодрайверу они никак не могли.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ОНЛАЙНОВЫЙ РЕДАКТОР WRITELY

Какое-то время назад мы рассказывали об исключительно онлайн-версии ICQ, для работы которой не нужно скачивать и устанавливать программу-клиент. Теперь пришло время для удивления №2: кудесники HTML и JAVA соорудили Writely (www.writely.com) — онлайн-текстовый редактор. До MS Word ему, конечно, как до Луны на мотороллере, но все самые главные функции в нем есть. Использовать Writely в качестве альтернативы стандартным текстовым редакторам смысла нет (хотя всякое может быть), а вот для постинга сообщений в своем блоге эта вещь очень удобна.



ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Алексей Монсов

Практика

КОШМАР НОМЕР ЧЕТЫРЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ БОРЬБЫ СО СПАМОМ

Спамер — низшая форма жизни на Земле, спам — зло, и он должен быть уничтожен. Эта мантра звучит отовсюду, а спам как падал изо дня в день в наши почтовые ящики, так и падает. И ведь чего только не предлагают: выучить албанский английский, приобрести стройматериалы, средства для похудения, «глушилку» сотовых телефонов, интерактивную куклу «Красавчик» и даже небольшой нефтезаводик «под ключ». Понятно, что 99% интернет-населения эта реклама только раздражает, поскольку она съедает время и драгоценный трафик. Выяснением вопроса, кто виноват, мы заниматься не будем, а вот о том, что делать, поговорим прямо сейчас.

СПАМА МАЛО НЕ БЫВАЕТ

Антиспамерских фильтров великое множество, но хороших программ среди них — единицы. Все они делятся на несколько основных категорий (в зависимости от принципа работы): одни анализируют тела сообщений и удаляют ненужные письма самостоятельно; другие уничтожают спам прямо на сервере, не загружая его на компьютер; третьи заставляют проходить небольшой тест, дабы убедиться, что отправитель — не спам-робот, а живой человек; и, наконец, последняя категория работает с базами данных.



Одна из лучших российских программ относится к первому типу и называется **Spamooed**. Основное отличие от западных аналогов — заточенность под наш, российский спам. «Спамоед» наделен искусственным интеллектом и способен самостоятельно обучаться в процессе работы, что поможет в дальнейшем более эффективно отсеивать ненужные письма. Есть возможность выбрать режим проверки: строгий или осторожный. В первом случае под нож пойдет все, что хоть немного напоминает спам (и здесь есть вероятность удаления нужной корреспонденции), во втором режиме программа работает мягче и нежнее, что сводит вероятность ошибки практически к нулю.

Можно проверять почту как из окна программы, так и из почтовых клиентов (поддерживаются **The Bat!**, **Microsoft Outlook** и **Outlook Express**). Для этого их необходимо настроить соответствующим образом. Каким именно — подскажет справка к программе.

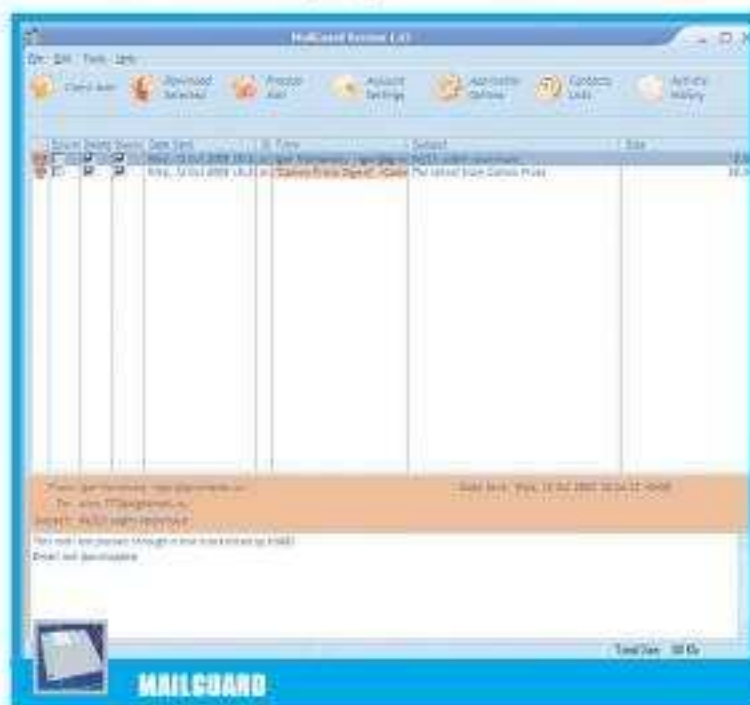
Для автоматической обработки почты придется попотеть над созданием правил. Например, определить интервалы вероятности, какие сообщения по результатам анализа считать спамом и сразу удалять, какие оставлять для прочтения, а какие пометить значком «не уверен». С помощью таких сообщений можно учить «Спамоеда», вручную указывая утилите, является ли данное письмо спамом или нет. Также есть возможность задавать условия для полей отправителя, адресата, темы и тела письма, фильтровать по размеру и т.д. Для каждого фильтра указывается действие (удалить, ответить заданным сообщением и др.).

Добавим, что программа умеет убивать не только спам, но и почтовые вирусы, хотя для полноценной защиты все-таки лучше иметь под рукой хороший антивирус.



Чуть по-другому работает **SpamBayes**. Отличие состоит в том, что после инсталляции она ведет себя как маленький ребенок. То есть ничего не знает, но страстно хочет учиться. Утилита встраивается в **Microsoft Outlook** (она работает только с этим клиентом) несколько кнопочек, настраивает свои виртуальные уши и начинает слушать хозяина, который должен тыкать ей в нос каждым входящим письмом и объяснять что такое хорошо, а что такое плохо. Обучение займет около месяца (если хотите, чтобы **SpamBayes** достигла максимальной эффективности). Второй вариант проще: поместить в одну папку все нежелательные письма, в другую — все нужные и натравить на них программу. Но как и в реальной жизни, эффект от подобной «экстерн-школы» будет слабее.

Для людей с ограниченным трафиком, у которых нет возможности использовать первый тип программ (они ведь загружают письмо полностью, включая все вложения), предназначены утилиты для удаления спама прямо с почтового сервера.

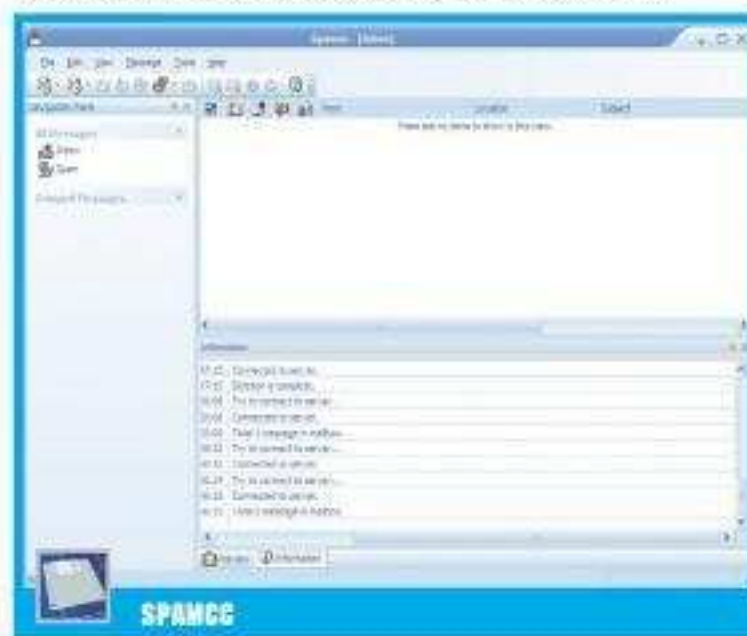


К таким, например, относится **MailGuard**. Интерфейс простой и приятный на вид, но он не избавляет вас от необходимости сделать кое-какие настройки, а именно указать всю необходимую информацию о почтовых аккаунтах, дабы утилита смогла подключиться к

серверам. Неудобно то, что в нужных полях не работает контекстное меню и даже не действует смена языка горячими клавишами. То есть, чтобы ввести пароль, приходится лезть в трей и менять язык вручную.

После того как утилита будет настроена, она начинает проверять почтовые ящики и удалять ненужные письма. При желании можно сообщить отправителю, что ваш адрес не существует (возможно, это заставит спамеров убрать его из списка рассылки). Адрес отправителя также можно поместить в блэк-лист, после чего **MailGuard** будет автоматически удалять все входящие с него письма.

Программа умеет сверяться с несколькими базами данных, в которых указываются IP-адреса спамеров, и классифицировать не прошедшие проверку сообщения как спам. Забавно, что очень многие адреса ошибочно относятся к спаму (виновата в этом проверка при помощи системы **SORBS**), но **MailGuard** без разрешения ничего не удаляет, так что за важные письма можно быть спокойным.



Spamcc — эдакий миниатюрный почтовый клиент, который умеет делать все то же самое, что и **MailGuard** (разве что интерфейс не такой удобный), плюс блокирует все письма из указанных стран и может сообщить реальный (не электронный) адрес отправителя.

SpamDelete, помимо удаления писем с сервера без загрузки их на компьютер, самостоятельно выявляет спам, но только на английском языке. Есть функция быстрого ответа, чтобы послать нежелательного отправителя куда подальше, не открывая основную почтовую программу (со спам-роботами, само собой, такой трюк не проходит). Большую часть времени **SpamDelete** будет сидеть в трее, проверять почту через заданный промежуток времени (есть функция ручной проверки) и сообщать о количестве полученных писем после каждого сеанса связи.

Как ни крути, но такие анализаторы спама хоть и до сих пор эффективны, но явно недостаточны для полного очищения наших ящиков от электронного мусора. Есть, впрочем, программы, которые избавят вас от спама и одновременно сэкономят трафик. Их единственный недостаток — необходимость произвести некоторые действия (пусть и элементарные) со стороны отправителя.

Рассмотрим работу подобных программ на примере **Comodo AntiSpam Desktop 2005**. Прежде всего, при инсталляции нужно указать разрешенные адреса, обладателей которых утилита не будет напрягать своими тестами и сразу позволит отправлять вам любую почту. Затем вводится любое ключевое слово. Здесь правила составления паролей (на-

личие заглавных и строчных букв, специальных символов, цифр) можно смело отбросить и выбирать простое осмысленное слово (оно должно быть на английском языке). Делается это исключительно ради удобства. Ну и последний штрих — настройка почтовых аккаунтов. Comodo AntiSpam Desktop 2005 может сама импортировать их из таких клиентов, как Outlook, Outlook Express, Eudora, Netscape Messenger и Opera. Про The Bat! разработчики, разумеется, забыли, так что его пользователям придется заниматься настройкой самостоятельно.

Все, теперь Comodo AntiSpam Desktop 2005 настроена и готова приняться за работу.



При попадании в ваш почтовый ящик письма с неизвестного адреса она посылает в его направлении сообщение с графическим файлом, на котором будет изображено указанное вами ключевое слово. Отправитель должен в ответ послать на ваш адрес это ключевое слово (его следует указать в теле письма). Понятно, что рассылочные роботы не смогут этого сделать и спам никогда не попадет в папку входящих сообщений. Вот здесь и проявляется небольшой подводный камень: друзья подобный тест, конечно же, пройдут (благо сделать это нужно только один раз, после чего адрес добавится в список разрешенных), а вот, предположим, коллеги по работе могут отказаться тратить свое время на подобную «ерунду», особенно если именно вам что-то от них нужно, а не наоборот. Но система получилась чертовски эффективная: весь спам отсеивается без всяких проблем.

Еще один момент: рекомендуется отредактировать сообщение, которое будет посылаться для аутентификации. В оригинале оно, само собой, на английском, да к тому же выглядит как самый натуральный спам («Человек, получивший ваше письмо, использует просто фантастическую программу Comodo AntiSpam Desktop 2005, бла-бла-бла...»). Кроме того, утилиту нужно зарегистрировать. Делается это бесплатно, и разработчики уверяют, что так будет впрямь и во веки веков. Поверим им на слово.



По тому же принципу работает **SendPlus**. Поддерживаются только клиенты Microsoft Outlook, Outlook Express и Eudora (про The Bat! опять ни слова). SendPlus не требует отправлять вам в ответ письмо, вместо этого указы-

ТРУДНО БЫТЬ СПАМЕРОМ



Любой интернетчик, разгребая горы ненужных писем, наверняка не раз отпускал в адрес спамеров самые страшные проклятия. А вот кто-то решил не разделять слово и дело: 24 июля этого года в своем доме был убит глава «Центра американского английского» Вардан Кушнир. Славился этот центр прежде всего тем, что рассылал огромное количество рекламных сообщений. Причем делал он это настолько активно, что в 2004 году даже привлек внимание Министерства по антимонопольной политике (но остановить рассылку не удалось). Ясно, что убий-



ство могло быть совершенно во всем и не по этой причине (мало ли врагов у бизнесменов?), однако ни один новостной сайт не забыл упомянуть о спамерском прошлом Кушнира. Интернетчики были в некоторой растерянности: открыто радоваться смерти человека вроде бы неэтично, но, с другой стороны, он ведь так всех достал...

Впрочем, на этом история с «Центром американского английского» еще не закончилась — у него теперь новый директор, и рассылки спама начались снова.

вається ссылка на страничку в интернете, где необходимо пройти все тот же тест с указанием ключевого слова. Недостаток такого метода очевиден: если по каким-то причинам сервер вдруг выйдет из строя, вся входящая корреспонденция накроется медным тазом. Но для кого-то такой способ будет удобнее, проще и понятнее. К тому же показываемое на странице сообщение тоже можно отредактировать, только через веб-интерфейс.



В заключение скажем пару слов о программах, работающих с базами данных. Сейчас они уже не в состоянии эффективно бороться со спамом и в скором времени наверняка уступят место своим более продвинутым коллегам.

Наиболее интересная программа такого рода — **SPAMfighter**. Поддерживаемые почтовые клиенты — Microsoft Outlook и Outlook



Express. Когда вам приходит письмо, утилита сверяется с базой и в зависимости от результата проверки маркирует его как спам

и помещает в соответствующую папку клиента. Если в базе ничего найти не удалось, но письмо оказалось спамом, то можно (и нужно, хотя никто и не заставляет) добавить его в базу. Делается это нажатием кнопки Block. К сожалению, основная масса пользователей SPAMfighter англоговорящие, так что российский спам она фильтрует плохо. Однако от зарубежного поможет избавиться раз и навсегда, причем даже если письмо не обнаруживается в базе: в программе есть простенький фильтр, который позволяет запретить получение сообщений на любых языках, кроме заданных. В списке присутствует русский, поэтому, если друзей за рубежом у вас нет, смело включайте. Но, как было сказано выше, проблему российского спама эта функция не решает.

Еще одна подобная альтернатива — **SpamPal**. После инсталляции она поселяется в трее, для проверки почты используя свою и сторонние базы данных. Есть три варианта

настройки: безопасный, средний и агрессивный. Первый для фильтрации использует собственный список ненадежных серверов и известного спама. Вероятность удаления нужного письма в этом случае стремится к нулю. Второй вариант чуточку лучше (здесь добавляются еще и сторонние списки сомнительных отправителей), но есть небольшая вероятность потерять важное письмо. Ну и последний — самый эффективный, но и самый опасный. SpamPal может запросто удалить нужное письмо, посчитав его спамом. При желании можно включить и стандартный анализатор тела сообщения, но работает он из рук вон плохо, да к тому же не способен к обучению. Приятно, что настраивать отдельно каждый почтовый аккаунт не нужно — программа сама будет мониторить весь входящий почтовый трафик.



В результате мы имеем следующую картинку: ни один из современных способов борьбы со спамерами нельзя считать идеальным. Ближе всего к нему подошлись утилиты вроде Comodo AntiSpam Desktop 2005, а на самом дне расположились программы, работающие с базами данных. Софт, удаляющий письма прямо с сервера, за «людей» можно и не считать: что это за защитник, если он каждый раз спрашивает у хозяина, кого пускать в дом, а кого вышвыривать с порога смачным пинком? Умные анализаторы вольготно расположились где-то посерединке и пока чувствуют себя неплохо.

Несмотря на такую не слишком радужную картину, сдаваться не стоит. Спам можно победить. Пока не в глобальном масштабе, а всего лишь в своем почтовом ящике. Но и это уже кое-что. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

PICASA 2.1.0

Разработчик: Google
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://picasa.google.com>



В последнее время Google, что называется, «жжот не по-детски»: вот уже который месяц эта компания выпускает программы одна лучше другой, да еще совершенно бесплатные. Picasa формально предназначена для каталогизации фотографий, но на деле функций в ней столько, что о неповоротливой ACDSee забываешь после пяти минут знакомства. При первом запуске программа проиндексирует все изображения на жестком диске, даже те, о которых вы уже и думать забыли («учет-и-контроль» занимает порядочно времени, но компьютер при этом совершенно не тормозит). Работать с Picasa — одно удовольствие: работает шустро, интерфейс на пять с плюсом, все операции по редактированию сопровождаются пояснительными картинками (в «Фотошопе» вам пришлось бы гадать, какой эффект даст та или иная операция). Заглядење, а не программа.

Рейтинг: ————— 10

СВЕЖАТИНА!

CRYSTAL PLAYER 1.85

Разработчик: Crystal Reality LLC
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.crystalplayer.com



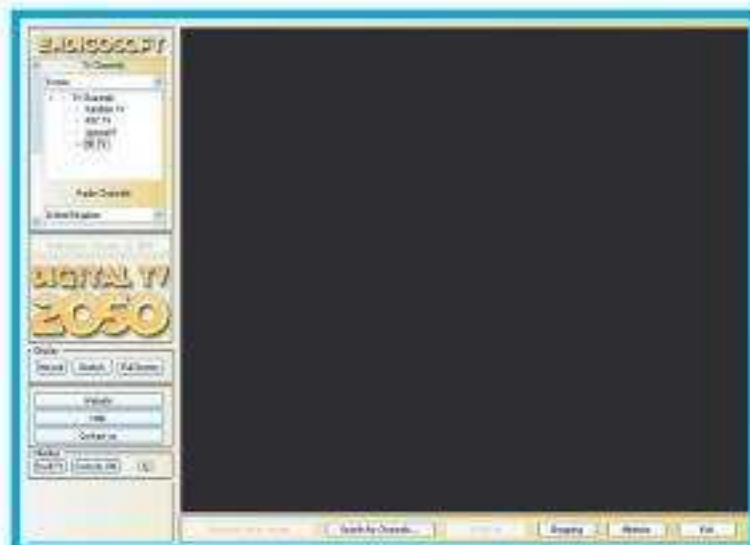
Crystal Player не так известен, как все-народный любимец WinAmp, но по набору возможностей и удобству намного превосходит его. Все функции в «Кристалчике» продублированы горячими клавишами, имеется масса настроек (в том числе обработка изображения разного рода фильтрами). В бесплатной версии многое пошло

под нож, но даже в таком виде утилита очень хороша.

Рейтинг: ————— 9

DIGITAL TV 2050 V. 2.1

Разработчик: EndicoSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.endicosoft.com/worldtv



Есть желание посмотреть зарубежное телевидение, а покупать «тарелку» не хочется? Установите Digital TV — с этой программой можно смотреть каналы из нескольких десятков стран. Американский видеоигровой канал G4 мы не нашли (что неудивительно — он же платный), но выбор все равно очень большой. Качество изображения, конечно, оставляет желать (разрешение-то телевизионное), да и связь потребует хорошая (уж точно не диалап), но результат того стоит.

Кстати говоря, с помощью Digital TV можно смотреть не только иностранное ТВ, но и слушать радио.

Рейтинг: ————— 8

GOOGLE WEB ACCELERATOR 0.2.60

Разработчик: Google
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://webaccelerator.google.com>

И снова программа от богоспасаемой компании Google. Как ясно из названия, Web Accelerator ускоряет загрузку веб-страниц, причем в отличие от другого софта результат заметен невооруженным глазом. Для этого утилита использует сервера Google (браузер начинает пересылать запросы через них), сжимает данные перед тем, как начать загрузку, и сохраняет на диске веб-страницы, чтобы потом закатывать к ним только обновления. Минус лишь один, но весомый: Google Web Accelerator заточен под DSL и выделенку, на диалапе прирост скорости будет почти неощутим.

Рейтинг: ————— 9

MP3 EASYSPLITTER 2.1

Разработчик: SoftDD
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$18,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.softdd.com

MP3 EasySplitter пригодится, если нужно устранить длинные паузы в начале или конце MP3-файла или разрезать его на куски. Процесс «расчленения» организован до безобразия просто: запускается проигрывание файла, и когда бегунок доходит до нужного места, вы его кромсаете. Те, кому нужна хирургическая точность, могут резать другим способом — побайтовым.

Рейтинг: ————— 7

PROCESS PATROL 2.0.1

Разработчик: Grand Bytes Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.processpatrol.com

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежати́на!» (подборка, состоящая в основном из свободно распространяемых утилит) и «Игроманский стандарт» — самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.03 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdCleaner 1.7, DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63 (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps 2.6.4, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.38, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.2, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 5.5a, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.1, WinRAR 3.51.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в тестах софта. Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на [SOFT@IGROMANIA.RU!](mailto:SOFT@IGROMANIA.RU)



Process Patrol — это, грубо говоря, то же самое, что и Windows Task Manager, только более продвинутый. В отличие от «Менеджера задач» он показывает не только список процессов, висящих в памяти компьютера (любой из них можно тут же убить, за исключением критических), но и их свойства, чтобы было понятно, какой из процессов к какой программе относится (таким образом можно, например, вычислять вирусы). Да, это умеет и Process Explorer, прописанный у нас в «Игроманском стандарте», однако у Process Patrol перед ним есть одно преимущество — автоматический «отстрел» негодных процессов через определенные промежутки времени.

Рейтинг: ————— 8

SKYPE 1.4.0.78

Разработчик: Skype Limited
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://skype.com>



Как известно, междугородные и международные звонки обходятся куда дешевле, если звонить через интернет. Минута междугородного звонка стоит в несколько раз дороже, чем минута в Сети. Не использовать такое преимущество просто грех, поэтому появление Skype было лишь вопросом времени. Это, по сути, та же ICQ, только в голосовом варианте. С аськой его роднит схожий интерфейс и те же самые режимы работы (Invisible, Do not disturb, Away).

Рейтинг: ————— 8

SILENTNIGHT MICRO CD/DVD/ISO BURNER 3.0

Разработчик: SilentNight Network и Security Tools
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.silentnight2004.com



Ничем не примечательная программка для записи CD/DVD с одной-единственной особенностью: «СайлентНайт» совершенно не требует инсталляции. Для прожига дисков на чужом компьютере — самое оно (тем более что весит утилита всего 800 Кбайт).

Рейтинг: **7**

STAFFCOP

Разработчик: SilentNight Network и Security Tools
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 499 руб.
Способ оплаты: безналичный расчет, кредитная карта, WebMoney, Яндекс.Деньги
Сайт: www.staffcop.ru

StaffCop — программа из той категории, которые так обожают начальники, помещенные на эффективности работы своих сотрудников. Состоит из двух компонентов: клиента и агента. Первый устанавливается у «надсмотрщика», второй — у работников. Программа следит за тем, чем занимаются подчиненные (делает снимки экрана через определенные промежутки времени, ведет лог веб-сайтов, которые они посещают, и т.д.) и периодически отсылает данные администрации. Утилиту мы выкладываем исключительно в ознакомительных целях, поскольку работать в компании, где используется подобный софт, — удовольствие еще то.

Рейтинг: **8**

SYMBOL COMMANDER PRO 3.14

Разработчик: Sensiva, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.sensiva.com/symbolcommander



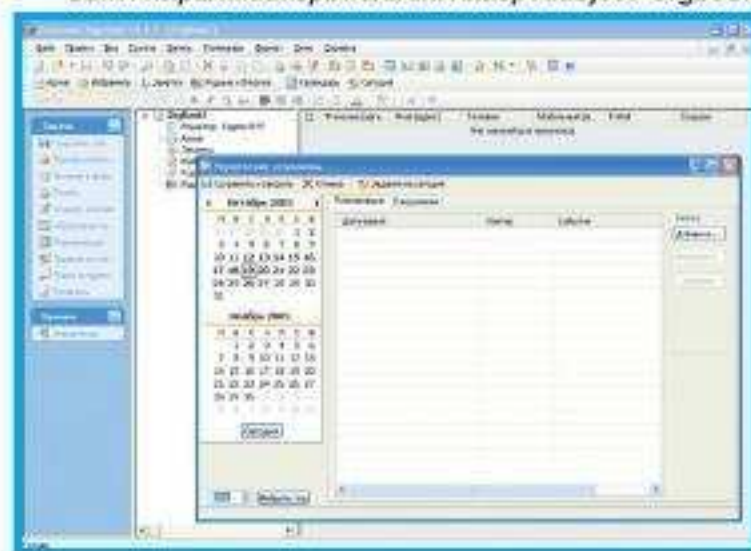
Говорят, что большинство людей используют возможности своего мозга не более чем на 10%. После знакомства с Symbol Commander вы скажете то же самое про компьютерные мыши. Как и все гениальное, идея этой программы очень проста: зачем использовать электрического грызуна для нажатия крошечных кнопок на экране, если те же самые операции можно делать... просто рисуя символы на экране. Малюешь W — запускается MS Word, знак вопроса — Google, S — сохранить файл, O — открыть файл, движение вверх по

диагонали — раскрыть окно на весь экран, вниз по диагонали — свернуть окно (всего таких символов несколько десятков). После пяти минут общения с этой утилитой привыкаешь настолько, что уже не представляешь, как вообще можно работать без нее.

Рейтинг: **10**

UNIVERSAL ORGANIZER 2.4.7

Разработчик: AlexPro Lab
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mildi.spb.ru/archive.asp?subject=orgbook>



Записная книжка «средневзвешенного» офисного работника выглядит обычно как каша из текста, написанного по горизонтали, вертикали, диагонали и поверх других пометок. Сколько ни структурируй его, планы на день все равно оказываются в одной куче-мале с чьими-то телефонами, адресами, именами и записями в духе «пометить-пока-не-забыл!». Разобраться с этим хаосом раз и навсегда вряд ли возможно, но свести его к минимуму — вполне осуществимо, и поможет в этом Universal Organizer. Использовать его как ежедневник не очень удобно (в этом плане обычный бумажный блокнот пока вне конкуренции), а вот для хранения адресов, имен, телефонов, ссылок и напоминаний о долгосрочных делах — самое оно. Тем более что в программе есть возможность поиска по всей базе данных.

Рейтинг: **8**

WINDVD PLATINUM 7

Разработчик: InterVideo Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$49.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.intervideo.com



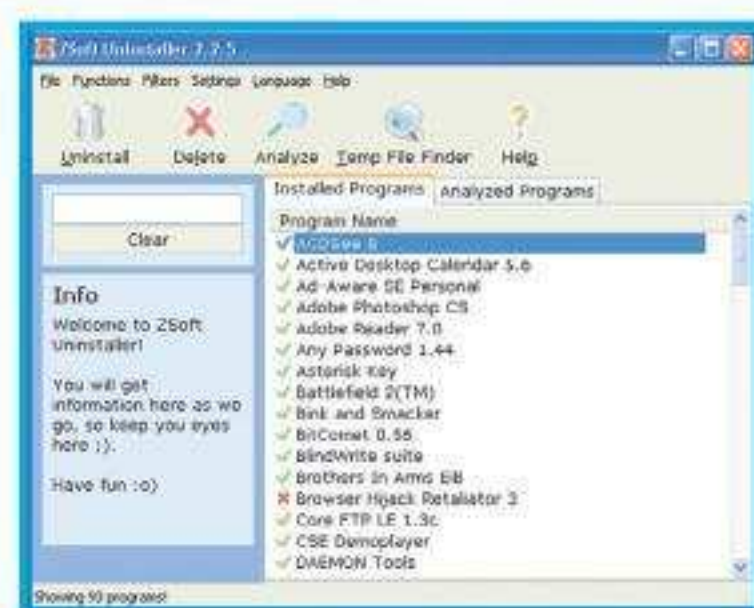
Лучшая на сегодняшний день программа для просмотра DVD-фильмов на компьютере. Самая интересная особенность WinDVD — функция Dolby Virtual Speaker, которая может имитировать 5.1-звук всего на двух колонках.

Рейтинг: **9**

ZSOFT UNINSTALLER 2.2.5

Разработчик: ZSoft Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zsoft.dk

Вопреки расхожему мнению, Windows XP сама по себе программа стабильная и



просто так не падает. Основной причиной глюков и зависаний обычно являются руки, растущие из неподобающих мест, и программы, написанные ими. Особенно сильно вредит софт, снабженный кривыми деинсталляторами, которые либо вообще ничего не удаляют, либо оставляют после себя горы двоичного мусора. Для таких случаев есть программы-чистильщики, но они убирают далеко не все. Если же вам нужна стерильная чистота, лучше воспользоваться специальным деинсталлятором вроде ZSoft Uninstaller. Работает он следующим образом: перед установкой софта, с которым могут возникнуть проблемы, вы делаете снимок системы, после установки — еще один снимок. Сравнив «негативы», ZSoft Uninstaller запомнит, какие файлы появились в системе и какие записи добавились в реестр с инсталляцией, чтобы потом их можно было подчистую удалить. Единственная загвоздка в том, что подобную процедуру надо делать при установке каждой программы...

Рейтинг: **7**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Animated Screen 6.8. Утилита для создания скринсейверов. Увы, небесплатная.

Atomic Clock 2.7.0.3. Синхронизирует время с атомными часами в интернете.

CrackPass 1.3. Забыли пароль, а подлый почтовый клиент (к примеру) показывает его в виде звездочек? Не беда: CrackPass в мгновение ока «дезавуирует» эти звездочки, и пароль окажется у вас в руках.

Launch Express 1.8.0. Программисты всего мира не оставляют попыток упростить в Windows все и вся. Launch Express — очередная панелька для быстрого запуска наиболее используемых программ и папок. Панельку можно перемещать по экрану, а кнопки в ней — добавлять и удалять.

WinnerGameCheater 2.72. Взломщик игр, сделанный по образу и подобию ArtMoney, Magic Trainer Creator и их с ними. Настроек в WinnerGameCheater, надо признать, куда больше, чем в программах-аналогах: есть возможность создания собственных трейнеров, назначения горячих клавиш, а также поддержка плагинов.

К СТАТЬЕ «КОШМАР НОМЕР ЧЕТЫРЕ»

В разделе «Полезный софт» вы найдете все антиспамские фильтры, упоминавшиеся в статье по соседству: Spamooed, SpamBayes, MailGuard, Spamcc, Spam Delete, Comodo AntiSpam Desktop 2005, SendPlus, SPAMfighter и SpamPal. ■

BATTLEFIELD 2

ПОЛЕ
БРАНИ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН



E-MAIL: RUБРИКИ: SAMEDEV@IGROMANIA.RU

Battlefield 2 стал очередной вехой в мире шутеров, заточенных под онлайн-баттл. Но... похоже, разработчики торопились выбросить продукт на рынок. То ли издатель подхлестывал мягким ремешком штрафов по упругим ягодицам, то ли создатели игры стремились выпустить BF2 в оптимальный срок. Но факт остается фактом — если в первой части игры был полноценный однопользовательский режим, то во второй простым смертным геймерам придется довольствоваться безжалостно оскопленной версией мультиплеера.

Никакой кампании, никакого сюжета. Жалкие карты, умело обрезанные по краям коварными разработчиками, та кучка недалеких ботов, мельтешащих перед глазами, — даже на уровне «ветеран» играть с такими униками интересно не более двух-трех раз. А как объяснить отсутствие режима «кооператива» (совместной игры вместе с ботами)?! Просто нонсенс! Но если нехватку ботов народные умельцы устранили в модификации **Coop Mod**, то остальные проблемы остались неразрешенными. Поэтому нашему «оперативному отделу», специализирующемуся на глубоком проникновении в

чрево игры программным скальпелем и скриптовым корнцангом, пришлось засучить рукава, вызвать анестезиологов из отдела «Мастерская» и ударными темпами состряпать для вас полноценный сингл-режим для BF2.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Познакомимся с содержимым игровой директории. Все основные файлы, необходимые нам при «вскрытии», помещены в папку «Каталог иг-

ры» \mods\bf2. В ней вы обнаружите следующие подкаталоги: \Ai (несет в себе файлы с общими характеристиками AI — искусственного интеллекта — компьютерных игроков), \Levels (игровые карты), \Localization (встречающийся в игре текст), \Movies (ролики в формате bik), \Objects (значки для различных видов вооружения, сохраненные в формате png), \python (файлы с атрибутами различных режимов игры), \Settings (общие параметры геймплея). Все имеющиеся в этих директориях графические файлы — те, что имеют формат dds (а таких большинство), — обрабатываются с помощью пакета утилит **DXT Tools** (наличествует на *нашем диске*).

Несколько слов о том, как им пользоваться. Чтобы перевести рисунок из dds-формата в tga, скопируйте его в директорию с утилитами. Запустите там файл **read-dxt.exe** с параметром: **readddxt <имя dds-файла>** (например, **readddxt Jeep_FAAV_b.dds**). После этого в программной директории появится файл **test.tga** с нужной вам картинкой. Последнюю вы можете перерисовать в любимом графическом редакторе (рекомендую воспользоваться **Photoshop**).

Обратное действие — перевод tga-рисунка в формат dds — осуществляется посредством запуска файла **nvdxt.exe** с параметром **nvdxt <имя tga-файла>** (в данном случае — **nvdxt test.tga**). Теперь вам остается только вернуть полученному файлу то имя, которое он имел до конвертирования в формат tga, и положить на свое прежнее место.

Наряду с перечисленными выше папками в каталоге \bf2 вы найдете ряд архивов. Все они записаны в формате zip. Так что работать с ними может любой архиватор. Файл **Fonts_client.zip** включает в себе графические отображения игровых шриф-

тов (английским соответствует папка \English) в виде картинок формата dds. Архив **Common_client.zip** хранит в себе основные игровые текстуры (имеют формат dds) и звуки. Последние лежат в подкаталогах \Sound (звуковые файлы общего характера, в том числе и речь солдат) и \Material (звуки, раздающиеся при попадании пуль в объекты из различных материалов). Графическим же файлам отводятся четыре папки: \Sky (текстуры неба), \Terrain (ландшафт) и \Textures («природные» текстуры). Эти же папки есть и в архиве **Common_server.zip** — только здесь в них находятся файлы (они носят расширения txt и con) со звуковыми и графическими параметрами.

Пару слов об упомянутых чуть выше форматах файлов. Те из них, что наделены расширением txt и con, могут быть отредактированы в любом текстовом редакторе, даже в стандартном «Блокноте». Что касается использующихся в игре звуковых файлов, то они бывают двух типов: .wav и .ogg. Если с первым все понятно, то второй можно прослушать в Winamp'e версий Full и Pro.

Файлы **Menu_client.zip** и **Menu_server.zip** соответствуют графическому оформлению меню. В первом из них лежат рисунки (они используют форматы tga и dds), во втором — текстовые файлы с параметрами последних. Оба архива имеют в себе несколько директорий. Нам может пригодиться каталог \Hud, в котором вы найдете картинки для HUD'a — экрана героя. Вы можете легко его переоформить.

Самыми содержательными архивами являются **Objects_server.zip** и **Objects_client.zip**. Они несут в себе следующие каталоги (рассмотрим только те из них, что могут быть нам полезны): \DynamicObjects (соответствует движущимся объектам), \Effects (эффекты), \Kits (сна-



Воевать с ботами на полноразмерных картах куда увлекательнее, чем на урезанных оригинальных уровнях.

СИНГЛ VS. МУЛЬТИ

Обратите внимание, что все описанные в статье изменения делают невозможным играть в BF2 через интернет. Дело в том, что сервер при подключении проверяет контрольную сумму всех основных архивов игры, и если их значения отличаются от присутствующих в лицензии, то вас выкинет из игры. Поэтому прежде, чем вносить какие-либо изменения в оригинальные файлы игры, обязательно сделайте копию их, чтобы в дальнейшем в любой момент можно было восстановить мультиплеерный режим.

ряжение, использующееся солдатами из различных родов войск), **\Roads** (дороги), **\soldiers** (солдаты), **\staticobjects** (неподвижные объекты), **\Vehicles** (транспортные средства), **\water** (вода), **\Weapons** (оружие). Разница между архивами заключается в том, что в первом из них располагаются файлы с характеристиками перечисленных объектов и субъектов, а во втором — относящиеся к ним звуки (находятся в подкаталоге **\Sounds**), модели (**\meshes**) и текстуры (**\textures**).

Теперь, когда вы знаете, где что хранится и как работать с форматами, вы в состоянии свободно редактировать графические и звуковые файлы игры. В частности, вам не составит труда перезаписать (хотя бы частично) речь солдат, которая по преимуществу состоит из коротких команд, попутно переведя ее на русский. Ведь так приятно, когда персонажи говорят знакомым вам голосом (вашим или ваших друзей), да еще и на родном языке!

РАСШИРЕНИЕ КАРТ

Пора приступать к созданию модификаций. Первая из них сделает возможной игру на картах для 32 и 64 солдат в синглплеере. Разберем «расширение» уровней на примере первого — **Dalian plant**. Сначала откройте папку **\mods\bf2\Levels**. В ней вы увидите ряд подкаталогов, каждый из которых соответствует той или иной карте (какой — видно из названия папки). В нашем примере нас интересует директория **\Dalian_plant**. Если же вы хотите увеличить какой-то другой уровень, вам придется работать с файлами из другого, соответствующего интересующей вас карте каталога. Но какой бы

уровень вы ни избрали, вы обязательно обнаружите в его папке каталог **\Info** (здесь хранятся файлы с общими характеристиками карты и ее загрузочные картинки), а также архивы **client.zip** и **server.zip**. Первый из них полон всевозможных картинок, предназначенных только для данного уровня (как-то его полная карта, уникальные текстуры и так далее).

Архив **server.zip** наполнен файлами с разнообразными параметрами карты. Именно к этому архиву мы в первую очередь и обратимся. Найдите в нем папку **\GameModes** — она посвящена различным режимам игры, доступным на данной карте. Эта директория, в свою очередь, несет в себе два подкаталога: **\gpm_cq** (соответствует мультиплееру) и **\sp1** (одиночный режим игры). Поскольку многопользовательская карта имеет три вариации (в зависимости от количества игроков), папка **\gpm_cq** состоит из трех подкаталогов (**\16**, **\32** и **\64**), в отличие от **\sp1**, содержащей только один (**\16**). В каждом из названных подкаталогов имеются директория **\ai** (в ней вы найдете файл **StrategicAreas.ai**, задающий поведение компьютерных игроков на данной карте), и файл **GamePlayObjects.con**.

Последний можно условно разбить на четыре части. Первые три имеют соответственно названия (в файле они отмечены с двух сторон рядом звездочек): **Object Spawner**, **Spawn Points** и **Control Points**. В первой части задается местонахождение объектов (стационарного оружия, транспорта, передвижных радаров и др.) на карте. Во второй — расположение точек респава (мест «рождения» солдат). В третьей — координаты контрольных точек (команде, владеющей такой точкой, начисляются очки). Наконец, четвертая — безымянная (начинается строчкой **CombatArea Manager.use 1**) — часть определяет область боевых действий (именно ею главным образом отличаются друг от друга карты различных размеров) на карте. Обратите внимание на то, что в начале строк-заголовков частей стоит сокращение **rem**, свидетельствующее о том, что они закомментированы (то есть игрой не учитываются).

Следует отметить, что первая и третья части, в свою очередь, состоят из двух больших блоков. Второй начинается строкой **if v_arg1 ==**

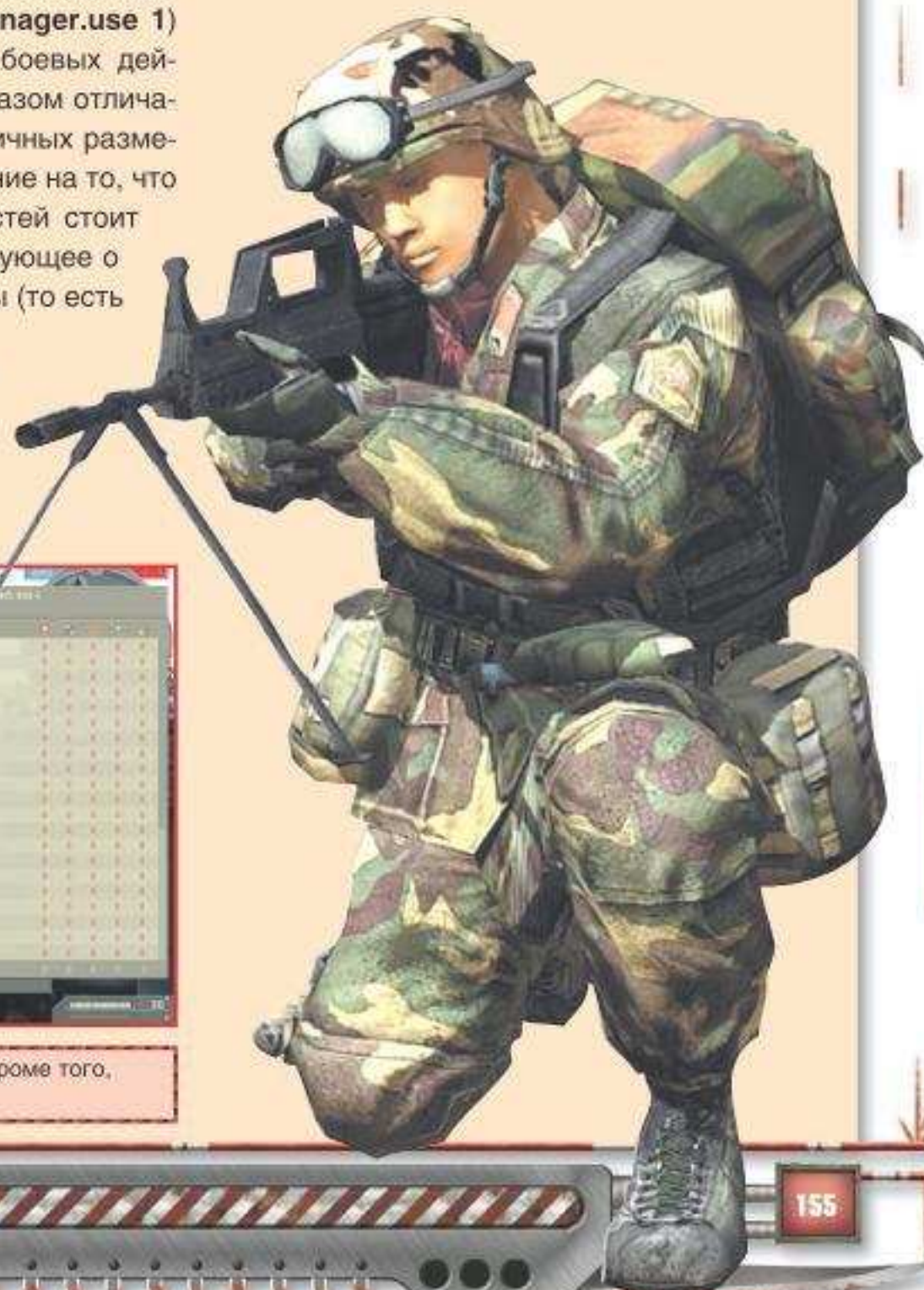
host и содержит координаты объектов (будь то военная техника или контрольная точка), прописанных в данной части файла. Оба блока разбиты на подразделы (каждый из них посвящен отдельному объекту), имена которых взяты в квадратные скобки и закомментированы.

Приступим к редактированию файла **GamePlayObjects.con**, лежащего в папке **\GameModes\sp1\16**. Он отведен под параметры сингловой карты на 16 игроков. Начнем его правку с конца — с четвертой части — и расширим зону боевых действий сингловой карты. При этом нам пригодятся одноименные файлы из упомянутых далее подкаталогов папки **\GameModes\gpm_cq** архива **server.zip**, относящегося к нужной вам карте (в нашем случае это, напомним, уровень **Dalian plant**, которому соответствует каталог **\mods\bf2\Levels\Dalian_plant**). Загляните в подкаталог **\32**, если вы хотите увеличить уровень до размеров многопользовательской карты для 32 игроков, и в **\64** — если для 64. Мы выберем последний вариант, дабы сделать карту максимально полной.

Откройте файл **GamePlayObjects.con** из директории **\64**. Скопируйте в буфер обмена всю его четвертую часть (от строки **CombatAreaManager.use 1** включительно и до конца файла) и замените ею аналогичный кусок кода одноименного файла из каталога **\GameModes\sp1\16**. Теперь одиночная карта, рассчитанная на 16 солдат, сравняется по размеру с 64-игровой мультиплеерной. Но это лишь первый шаг на пути создания расширенного уровня — на нем необходимо также расставить военную технику и контрольные точки в соответствии с полноразмерной картой.



В новом моде ботов может быть сколько угодно. В данном случае — по 32 с каждой стороны. Кроме того, некоторые из них, как видите, носят хорошо знакомые нам имена.



Обратимся к третьей части подопытного файла `GamePlayObjects.con`, она называется **Control Points**. Посредством ее правки мы добавим на одиночную карту новые контрольные пункты, позаимствовав их из многопользовательского 64-игрового уровня. В этом вам поможет файл `GamePlayObjects.con` из директории `\GameModes\gpm_cq\64`. Сравните его третью часть с соответствующим фрагментом одноименного файла, относящегося к синглу. Вы обнаружите, что они имеют различия: в первом случае подразделов в обоих блоках намного больше, чем во втором. Но есть и одинаковые подразделы (точнее, отличия между ними есть, но они минимальны, тогда как сами подразделы посвящены одинаковым по расположению точкам) — на конце первых двух строк они имеют одно и то же сочетание.

Вы должны скопировать в буфер те подразделы третьей части файла, посвященного карте для 64 игроков (при этом нам нужны как те из них, что находятся в первом блоке, так и те, что во втором), которые отсутствуют в его сингловом собрате, и вставить их в файл сингловой миссии. В примере с уровнем **Dalian plant** это подразделы **ControlPointTemplate: CPNAME_DP_64_uscarrier** (далее для краткости будем называть их по заключительному — уникальному — фрагменту названия), **northdocks**, **southdocks**, **airfield**, **warehouse**, **maintenancebuilding**. Таким образом, всего нужно добавить в файл 12 подразделов — по 6 на каждый из блоков третьей части. При этом подразделы одного блока первого файла должны быть скопированы в тот же раздел второго. В итоге одиночная карта обретет шесть новых контрольных точек.

Следующий этап — это перенос военной техники и точек респава с крупной многопользовательской карты на сингловый уровень. Осуществляется эта операция путем замены первых двух частей файла

`GamePlay Objects.con`, лежащего в каталоге `\GameModes\sp1\16`, соответствующими фрагментами одноименного файла из папки `\GameModes\gpm_cq\64`. То есть вам нужно скопировать весь код, идущий до комментария **Control Points**.

Расширенная сингловая карта го-

това. Предложенная выше схема подходит для всех уровней. Поэтому эту операцию желательно проделать со всеми картами, ведь сражаться на масштабных уровнях куда интересней, чем на весьма ограниченной территории.

С увеличением карт будет логично повысить число ботов, участвующих в битве (см. следующую главу). Скажем, если вы расширили карту до максимальных размеров, количество компьютерных игроков желательно сделать соответствующим — 64 (или даже больше). Тогда играть на больших картах будет крайне увлекательно.

БОТЫ

Боты в *Battlefield 2* — это отдельная тема для разговора. Очевидно, что с ними связан целый ряд проблем, о которых уже говорилось. Мы же займемся их устранением. Первым делом мы научимся регулировать их количество и повысим уровень их боевых навыков в синглплеере.

Параметры ботов вы найдете в каталоге `\mods\bf2\Ai`. Общие характеристики искусственного интеллекта ваших врагов прописаны в файле **AIDefault.ai**, совсем небольшим по размеру, но от этого не менее значимом. В файле находятся несколько важных параметров компьютерных игроков, в том числе **aiSettings.setMaxNBots** (определяет число ботов) и **aiSettings.setBotSkill** (уровень их AI). Значения каждого из этих параметров отделяется от его названия пробелом и может быть легко изменено.

Пропишите в значение первого атрибута нужное вам количество ботов. Кроме того, замените ноль, соответствующий следующему параметру — **aiSettings.maxBotsIncludeHumans**, единицей. Ботов может быть как меньше, чем в оригинале, так и больше. Второй вариант выглядит предпочтительнее. Например, если вы поставите 32 или 64 бота, геймплей станет более хардкорным. А уж если вы остановите свой выбор, скажем, на 128 игроках — настоящая мясорубка обеспечена. Впрочем, в последнем случае вам не избежать периодических тормозов, если только у вас не суперсовременный компьютер.

Вторая настройка — **aiSettings.setBotSkill** — тоже будет нам полезна. Исправляя ее значение, вы влияете на сложность игры. Число **0.4** соответствует легко-

му уровню (Easy), **0.7** — среднему (Veteran), **1.0** — сложному (Expert). Однако ничто не мешает вам поставить в значение показателя какое-то другое число. Оно может быть промежуточным (например, разумно ставить значения **0.5—0.6**, если вы уже освоили легкий уровень, но еще не доросли до среднего), а также превышать наибольшее из них. Значения до **0.4** могут использовать новички, еще только осваивающие азы ведения боевых действий. Числа же выше единицы будут очень кстати профессиональным игрокам, свободноправляющимся с оригинальными ботами. Подберите оптимальный для себя уровень, при котором вы сможете на равных сражаться с компьютерными соперниками.

Чтобы все изменения вступили в силу и «перекрыли» собой значения менюшных настроек, перед параметром **aiSettings.setMaxNBots** необходимо вставить строку **aiSettings.overrideMenuSettings 1**.

Продолжая тему ботов, предлагаю вам заглянуть в файл **BotNames.ai** из той же директории (`\mods\bf2\Ai`). В нем прописаны имена компьютерных игроков. Устроен же файл следующим образом. Каждая его строка — это отдельный параметр, имеющий вид **aiSettings.addBotName X** и соответствующий одному из возможных имен солдата (оно стоит на месте X). Правя текст, указанный вместо X, вы можете дать ботам новые имена. Как вариант можете дать всем им (или только некоторым из них) имена своих друзей и знакомых, а также ваших любимых героев из других игр или фильмов. Воевать бок о бок с хорошо знакомыми персонажами и против них весьма забавно.



Мы доработали сингл-составляющую игры. Ботов теперь больше, они стали умнее, а сражения с ними проходят на полноценных картах. Перед вами теперь совсем другая игра — с одинаково интересными сингловой и мультиплеерной частями. В ближайших номерах «Мании» мы продолжим создание разнообразных модификаций к *Battlefield 2*. Успехов вам на поле боя! ■



Сингловые баталии с участием более полусотни солдат — теперь реальность.



Захватывающие массовые побоища с привлечением различной военной техники.

ARMIES OF EXIGO

Хроники великой войны

«И СЮДА ЗЕРГИ ПРОБРАЛИСЬ...»

www.thg.ru

Когда приходит время решающих сражений, привычные границы поля боя ломаются. Это первая стратегия в реальном времени, позволяющая вести бой на земле, над землей и под землей.

Три расы, три уровня карты, но победитель будет только один.



У ЭТОЙ БИТВЫ НЕТ ГРАНИЦ!



www.nd.ru

© Black Hole Entertainment, 2005. Все права защищены. © Cinergi Interactive LLC, 2005. Все права защищены. Armies of Exigo является торговой маркой или зарегистрированным торговым знаком Cinergi Interactive LLC. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел. 8(050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.



ЗДУАРД КЛИШИН

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ

GTA: SAN ANDREAS

ЧАСТЬ 3

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В двух прошлых статьях цикла мы научились создавать отдельные компоненты миссии для **GTA: San Andreas**. Сегодня мы сделаем последний шаг: напишем триггер для старта миссии и научимся записывать интересные ролики на движке игры с использованием различных анимаций персонажей. Редактор к бою!

Обратите внимание, что полный список анимаций для персонажей, редактор для создания миссий и программу для определения местонахождения главного героя вы можете взять с наших дисков. Там же находятся txt-файлы, в которых приведены все скрипты, упомянутые в данной статье (можно не набивать их вручную, а просто скопировать).

СОЗДАНИЕ ТРИГГЕРА

При создании любой миссии на карте необходимо создать сферу, зайдя в которую игрок получает определенное задание. В этом и заключается суть работы любого триггера, необходимого для старта миссии. Чтобы создать на карте метку для старта миссии, нам понадобятся следующие команды:

```
018A: $marker_miss = create_checkpoint_at 503.8909 -432.0327 10.59485
```

```
03BC: $sphere_miss = create_sphere 503.8909 -432.0327 10.59485 3.0
```

Первая команда отвечает за создание метки на радаре по определенным координатам, вторая — за создание сферы (красная зона цилиндрической формы) с определенным радиусом (в моем случае радиус равен 3.0).

Также вы можете изменять цвет созданного маркера, используя нижеуказанную команду и изменяя значение цвета «0» на цифры от 0 до 4:

```
0165: set marker $check_m color to 0
```

Чтобы выключить маркер и уничтожить созданную вами сферу, используйте следующие команды:

```
0164: disable_marker $marker_miss
```

```
03BD: destroy_sphere $sphere_miss
```

После того как сфера создана, необходимо осуществить ряд проверок, после успешного прохождения которых запустится миссия. Первым делом необходимо проверить — находится ли игрок у места старта миссии (если нет, то повторить проверку):

```
00D6: if 0
```

```
00FF: actor $PLAYER_ACTOR 0 (near point on foot 154.2018 -1946.346 5.218983 radius 1.0 1.0 2.0
```

```
004D: jump_if_false JJ<Метка, если условие не выполняется>
```

После этого необходимо удостовериться — находится ли игрок на какой-то другой миссии? Если да, то опять же проверка начинается сначала:

```
00D6: if 0
```

```
0038: $ON_MISSION == 0 ;; integer values
```

```
004D: jump_if_false JJ<Метка, если условие не выполняется>
```

Наконец, проверим — существует ли вообще игрок на данном уровне? Такая команда обычно используется при сохранении, когда id игрока стирается, чтобы игра не повисла.

```
00D6: if 0
```

```
0256: player $PLAYER_CHAR defined
```

```
004D: jump_if_false JJLabelbet11
```

Если все эти условия выполнены, то необходимо запустить миссию при помощи команды:

```
0417: start_mission 135
```

Полностью конструкция триггера будет выглядеть следующим образом:

```
:Starter_mania1
```

```
0001: wait 0 ms
```

```
018A: $marker_miss = create_checkpoint_at 503.8909 -432.0327 10.59485
```

```
03BC: $sphere_miss = create_sphere 503.8909 -432.0327 10.59485 3.0
```

```
:Labelmania11
```

```
0001: wait 250 ms
```

```
00D6: if 0
```

```
0256: player $PLAYER_CHAR defined
```

```
004D: jump_if_false JJLabelmania11
```

```
00D6: if 0
```

```
00FF: actor $PLAYER_ACTOR 0 (near point on foot 503.8909 -432.0327 10.59485 radius 1.0 1.0 2.0
```

```
004D: jump_if_false JJLabelmania11
```

```
00D6: if 0
```

```
0038: $ON_MISSION == 0 ;; integer values
```

```
004D: jump_if_false JJLabelmania11
```

```
0164: disable_marker $marker_miss
```

```
03BD: destroy_sphere $sphere_miss
```

```
0417: start_mission 135
```

```
004E: end_thread
```

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ МИССИИ

Триггер создан. Переходим ко второму этапу работы. Для создания любой миссии используется так называемый скелет — основа, на которую как бы «насаживаются» все последующие действия: создание персонажей, роликов и прочие элементы. Рассмотрим, как выглядит стандартный скелет для рядовой миссии.

Для написания миссии с чистого листа используйте нижеприведенный код, заменяя все названия, заключенные в скобках < >, на свои собственные.

Весь нижеприведенный код есть не что иное, как код игровой миссии. Все слова, комментарии, команды, идущие после знака «;» редактором при компиляции не учитываются, так что не экономьте на заметках!

```
;—————Mission < номер миссии>—————
```

```
:Mission<номер миссии>
```

```
0050: gosub J<название блока, с которого начинается код миссии>
```

```
00D6: if 0
```

```
0112: wasted_or_busted
```

```
004D: jump_if_false J<блок для пропуска кода провала миссии>
```



■ Тестируем только что созданную миссию.



■ Взрыв, запрограммированный скриптом.

0050: gosub J<Блок провала миссии. Выполняется, если игрок умер в текущей миссии или попал в полицейский участок>
:<блок для пропуска кода провала миссии>

0050: gosub J<блок, в котором проводится выгрузка моделей и иные действия после данного задания>

004E: end_thread

:<название блока, с которого начинается код миссии>

0317: increment_mission_attempts

03A4: name_thread «<thread name>»

0004: \$onmission = 1

0110: player \$PLAYER_CHAR
wanted_level = 0

;Здесь вы можете помещать код миссии (загрузка моделей в память игры, создание их на карте и т.п.)

0247: request_model <номер модели>

038B: load_requested_models

:<Цикл миссии1>

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

0248: model <номер модели> available

0002: jump J<Цикл миссии1>

;Здесь вы можете помещать команды по созданию моделей персонажей/транспортных средств, пикапов, оружия на карте и т.д.

:<Цикл миссии2>

0001: wait 0 ms

;Здесь вы можете помещать различного рода проверки (добрался ли игрок до нужного места, убил ли того или другого персонажа...)

;Количество такого рода циклов не ограничено

0002: jump J<Цикл миссии2>

;Здесь вы помещаете новые действия, которые нужно сделать игроку после выполнения предыдущих заданий.

:<Блок, переход к которому осуществляется при выполнении всех поставленных вами условий>

01E3: text_1number_styled 'M_PASS'
10000 5000 ms 1

0109: player \$PLAYER_CHAR money +=

НАЖАТЫЕ КЛАВИШИ

Во многих миссиях необходимо ввести проверку или ряд проверок на нажатие той или иной клавиши. Например, с помощью проверки на нажатие клавиши можно организовать вызов телохранителя, или написать собственный код нитро, или даже внедрить в игру режим замедления времени... При проверке на нажатые клавиши используется следующая команда: **00E1: key pressed 0 13**

Цифра **13** означает тип нажатой клавиши, в данном случае — это клавиша смены камеры. Рассмотрим конкретный пример: я хочу, чтобы при нажатии клавиши смены камеры проигралась определенная игровая мелодия.

:DO1

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

00E1: key pressed 0 13

004D: jump if false JJDO1

0394: play music 2

004E: end_thread

На примере все четко видно: команда **00D6: if 0** означает, что поставлено определенное условие, а именно **00E1: key pressed 0 13**. Если нажата клавиша 13, то условие выполняется, проигрывается игровая мелодия, и на этом мод прекращает свое существование, если же нет — проверка начинается сначала и будет продолжаться до тех пор, пока игрок не нажмет клавишу.

С цифровыми значениями различных клавиш вы можете ознакомиться на наших дисках в разделе «По журналу»/«Игрострой».

10000

0394: play music 2

0110: clear_player \$PLAYER_CHAR
wanted_level

0051: return

:<Блок провала миссии. Выполняется, если игрок умер в текущей миссии или попал в полицейский участок>

00BA: text_styled «M_FAIL» 4000 ms 1 ;
MISSION FAILED!

0051: return

:<блок, в котором проводится выгрузка моделей и иные действия после данного задания>

0004: \$ONMISSION = 0

00D8: mission_cleanup

0051: return

После того как миссия будет написана, необходимо поместить ее в файл **Maim.scm** игры перед следующей строкой:

DEFINE EXTERNAL_SCRIPT_START AAA

Осталось добавить миссию в список игровых. Для этого ищем строчку, начинающуюся на **DEFINE MIS-**

SIONS. По стандарту текущее значение игровых миссий равно 135, но поскольку мы добав-

ляем одну новую миссию, меняем текущее значение 135 на 136.

После этого найдите следующую строку:

DEFINE MISSION 134 AT JJBUYPRO1_1

После нее добавьте:

DEFINE MISSION 135 AT JJMission<номер миссии>

При этом не забудьте изменить комментарий <номер миссии> на номер, указанный вами в самом начале.

ВИДЕОКАМЕРА

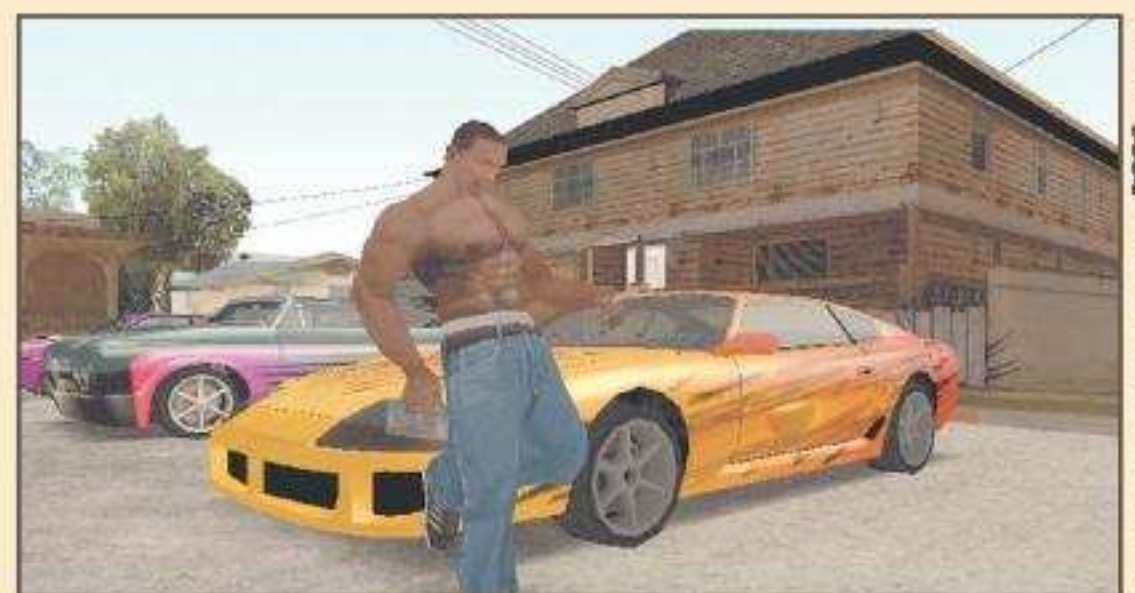
Мы подошли к самому ответственному моменту: созданию ролика в **San Andreas Mission Builder**. Начнем с самого простого: вы должны научиться управлять камерой в SAMB. Чтобы установить камеру по определенным координатам, используется следующая команда:

015F: set camera position 664.9277 -479.6112 16.1668 0.0 0.0 0.0

Где **664.9277 -479.6112 16.1668** — координаты, которые определяют позицию камеры. После того как вы выбрали место, с которого будет вестись показ ролика, можно приступить к серии следующих команд, определяющих, куда будет направлена камера. Для того чтобы мгновенно направить



■ Пример анимации, присвоенной игроку.



■ Пример ролика, созданного на движке игры.

камеру в определенную точку, используется следующая команда:

0160: point camera 665.8948 -479.5685 16.4175 2

Чтобы камера плавно переходила от одной точки к другой, используется команда:

0160: point camera 665.8948 -479.5685 16.4175 1

Указать время, в течение которого камера будет менять свое направление, вам поможет команда:

0460: set camera pointing time 0.0 5000

Где 5000 — время (5 сек), в течение которого камера будет плавно менять свое направление.

Чтобы не запутаться в обилии различных команд, рассмотрим конкретный пример:

:Cj_Test

0001: wait 0 ms

015F: set camera position 2496.653 -1668.981 16.1349 0.0 0.0 0.0

0160: point camera 2494.693 -1685.513 16.33689 2

0001: wait 3000 ms

0160: point camera 2481.854 -1654.274 17.24341

0460: set camera pointing time 0.0 5000

0001: wait 5000 ms

004E: end thread

Камера направлена из определенной позиции на дом Сиджея, затем, через 3000 мс или 3 сек, она плавно начинает менять свое положение в течение 5000 мс или 5 сек, после чего ролик заканчивается.

Если вы хотите, чтобы помимо направления камеры изменилась и ее позиция, то перед командой

0160: point camera 665.8948 -479.5685 16.4175 1

вставьте следующую команду:

015F: set camera position 664.9277 -479.6112 16.1668 0.0 0.0 0.0

Чтобы направить камеру на транспортное средство, используйте следующую команду:

0158: camera on vehicle \$my_car 15 2

Где **my_car** — название созданного вами транспортного средства, а цифра **2** — показатель, что камера мгновенно будет направлена на средство передвижения. Если вам нужно, чтобы камера постепенно меняла свою позицию, то вместо цифры 2 поставьте 1.

Для направления камеры на персонажей подходит команда:

0159: camera on ped \$my_ped 15 2

ВИДЕОЭФФЕКТЫ

Теперь несколько усложним задачу, применим в ролике различные видеоэффекты. Конкретно: тряску экрана (shake), затемнение экрана (fade), эффекты взрывов и некоторые другие. И начнем мы с затемнения экрана, которое применяется между различными сценами игры.

Создается затемнение следующей командой:

016A: fade 0 () 1500 ms

Цифра **0** включает режим затемнения, **1500** — время в мс, за которое произойдет затемнение экрана. Очень удобно во время затемнения создавать авто, производить различные манипуляции, которые рядовой геймер видеть не должен. Но для этого после команды затемнения экрана нужно поставить задержку по времени, равную времени затемнения, прежде чем производить какое-либо действие, иначе игрок еще до того, как свет померкнет, увидит все действия. Ну а когда «скрытые» действия осуществлены, нужно использовать команду, чтобы снять затемнение экрана:

016A: fade 1 () 1500 ms

Опять же, перед командой надо сделать небольшую паузу. В некоторых миссиях бывает полезно использовать эффект тряски экрана: например, при мощных взрывах создается тряска командой

0003: shake camera 40

Цифра **40** — определяет силу тряски камеры. Если поставить 50, то экран будет чуть-чуть подергиваться. Если впечатать значение **250** — начнется настоящее землетрясение. Максимальное значение параметра — **500**. Используя эффекты взрывов и огня вкупе с тряской экрана, можно получить красивую картинку! Чтобы создать взрыв по определенным координатам, подходит команда

020C: create explosion with radius 7 at 567.98 1234.3 21.7

Где **7** — радиус взрывной волны, **567.98 1234.3 21.7** — координаты, по которым будет создан взрыв. Напоследок хотелось бы упомянуть про так называемый широкоэкранный режим, вызываемый следующей командой:

02A3: toggle widescreen 1 (on)

Отключается широкий экран командой:

02A3: toggle widescreen 0 (off)

Во многих роликах бывает нужно «заморозить» игрока в текущей позиции. Вызывается «заморозка» командой

01B4: set player \$PLAYER_CHAR frozen state 0 (frozen)

А отключается командой

01B4: set player \$PLAYER_CHAR frozen state 1 (unfrozen)

АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время создания ролика актерам (игровым персонажам) можно присваивать некоторые анимации игры, чтобы они не стояли без движения. Каждой анимации соответствует своя команда. Если вы хотите присвоить какому-либо персонажу анимацию, используйте одну из ниже перечисленных команд, заменяя имя актера **PLAYER_ACTOR** на название анимируемого персонажа.

Анимация персонажа задается командой:

0605: unknown_action_sequence \$PLAYER_ACTOR «CAR_HOOKERTALK» «PED» 4.0 1 0 0 0 2000

PLAYER_ACTOR — название актера, к которому будет применена анимация, **«CAR_HOOKERTALK» «PED»** — название анимации, **2000** — время, в течение которого будет проигрываться анимация персонажа.

■ ■ ■

На этом мы завершаем цикл статей о создании миссий для GTA: SA. Полученных вами знаний вполне хватит, чтобы создать игровой уровень любой сложности с применением персонажей и любых транспортных средств. Так же вы без особого труда можете срежиссировать видеоролик на движке.

Теоретически, описанным в статьях способом можно сделать совершенно новую игру, но... на это уйдет не один месяц. Простые же моды можно создавать буквально за одну-две недели. Все зависит только от вашей фантазии. ■



■ Манипуляции с камерой — дело непростое.



■ Если вы создали триггер и при его создании не допустили никаких недочетов, то при заходе в подобную сферу произойдет запуск миссии.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

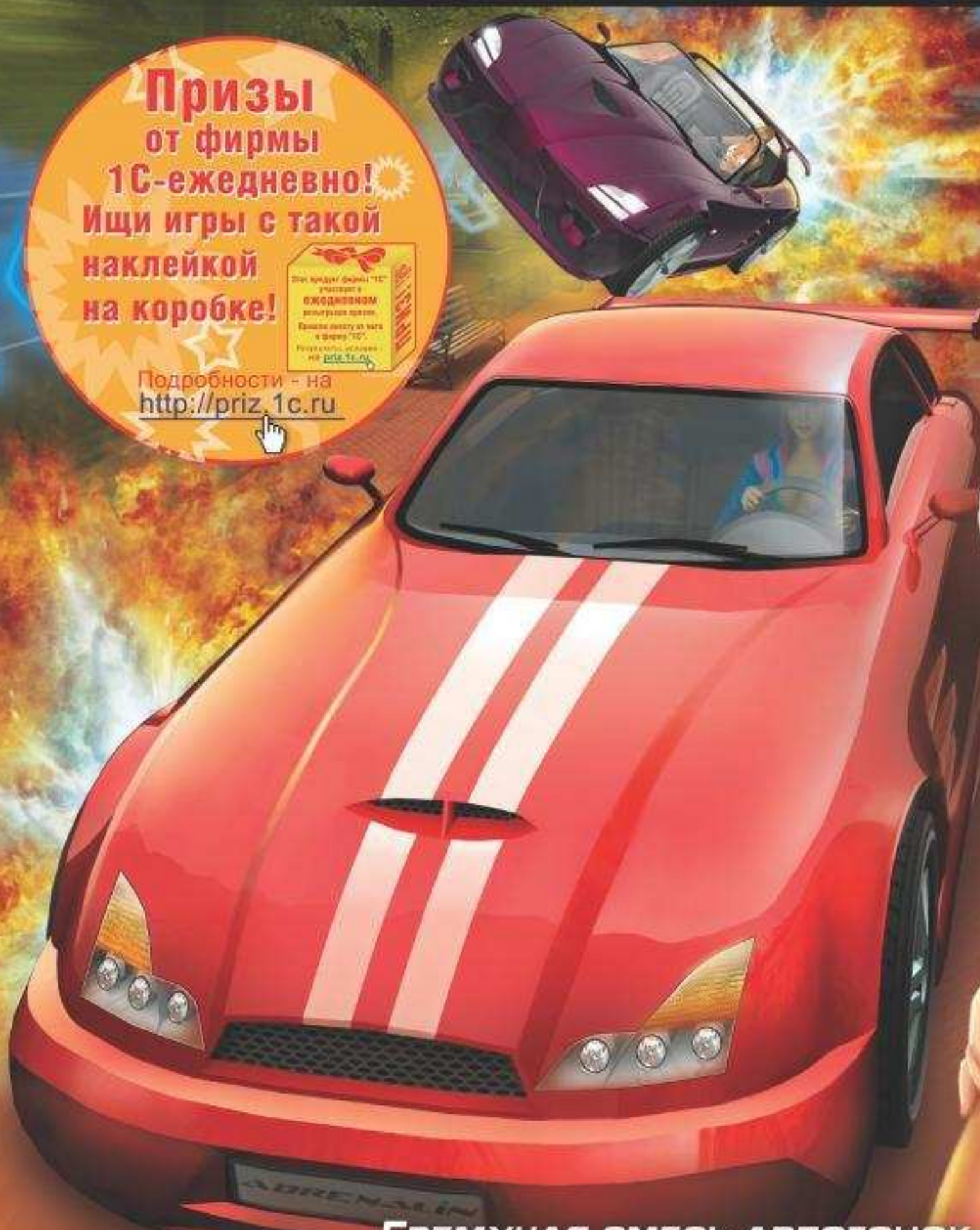
АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>



**ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.**



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

BATTLEFIELD
2СОЗДАНИЕ
УРОВНЕЙ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Battlefield 2 — несомненный хит, но есть в нем один недостаток: в одиночной игре маловато уровней для истинных джентльменов удачи. Карты очень быстро приедаются. Но этому горю легко помочь. С помощью редактора **BF2Editor** мы научимся создавать собственные уровни, где баталии разгорятся с новой силой.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Редактор для Battlefield 2 можно скачать по адресу http://ftp.games.skynet.be/pub/www.gamershell.com/patch/bf2_editor-setup_aug02.zip (или взять с нашего DVD). Он устанавливается в папку с игрой и запускается файлом **BF2Editor.exe**. В начале загрузки на экран выводится диалоговое окно **Select Startup**, где необходимо указать, что вы будете делать — собственный мод (строка **Create New MOD**) или видоизменять оригинальные уровни (строка **bf2**). На самом деле выбора пока нет. Чтобы работать с оригинальными игровыми картами, нужно проделать несколько дополнительных операций, о которых чуть позже.

Для начала выбираете **Create New MOD**. Вам предложат назвать свой мод. Правило здесь одно — в названии нельзя использовать пробелы между словами. Допустим, имя мода **Xa Ba** не подходит, а вот **Xa_Ba** (с нижним подчеркиванием вместо пробела) устроит редактор по всем статьям. Русские буквы лучше не применять. Назовите мод, к примеру, **My_Level_01**.

Внешне редактор производит очень приятное впечатление. Панели, иконки — все сделано на самом высоком уровне. К тому же можно менять множество параметров ин-

терфейса, в том числе подобрать собственную цветовую гамму. Зайдите в меню **Tools/Options** и откройте группу **Environment**. Вы получите доступ к цветовой схеме интерфейса редактора. Слева в таблице — название элемента, справа показан текущий цвет. Щелчок левой кнопкой мыши (далее ЛКМ) по любому образцу выведет на экран стандартное окно изменения цвета. Попробуйте, к примеру, поменять окраску элемента **FaceColor**. Внешний вид программы станет совсем другим.

Впрочем, внешний вид — дело десятое. Гораздо важнее функциональность, которую в **BF2Editor** обеспечивает сразу несколько мини-редакторов. Они используются в основной программе как встроенные плагины. К ним относятся: редактор уровней (**LevelEditor**), материалов (**MaterialEditor**), объектов (**ObjectEditor**), поверхности (**TerrainEditor**) и ряд других менее важных. Большинство из них выбираются из раскрываемого списка в левой части панели инструментов. По умолчанию загружается **ObjectEditor**. Этот порядок можно изменить в меню **Tools/Add-in Manager**. Для этого нужно напротив строчки **Startup Editor** (в самом низу) выбрать нужный редактор из списка. Поскольку мы сегодня будем работать в основном с поверхностью, поставьте на загрузку при старте **TerrainEditor**.

Вернемся к основному редактору. В центре загружается обрабатываемая сцена. Слева расположено окно используемых ресурсов (**Resources**). Рядом с ним — панель **TweakerBar** (из нее осуществляется доступ к основным параметрам текущей сцены). Справа обосновалась панель **Editor** (в ней

сосредоточено управление загруженным в данный момент пла-

ЗЕМЛЯ БЫЛА ПЛОСКОЙ

Разобравшись с интерфейсом, можно переходить к изготовлению новой карты. Но вот незадача — в **BF2Editor** заготовка для поверхности карты автоматически не загружается. Процесс требует непосредственного участия творца. Подключите, если еще этого не сделали, **TerrainEditor** (из списка в левой части панели инструментов). Щелкните ЛКМ на пиктограмме **New** (рядом со списком загружаемых плагинов) или используйте пункт меню **File/New**. В окне **Create new terrain** надо ввести имя новой карты (по тем же правилам, что и название мода), указать размер квадрата (**Size**: 256, 512, 1024), масштаб (**Scale**: один к одному, x2, x4), рабочую высоту и размер окружающих карту декоративных ландшафтных карт.

Для начала выставляем **Size 256**, **Scale 2**. Размер карты (**Size**) очень важен и потребуется в дальнейшем — запомните его! Я назвал карту **mania_BF2_map_01**. Остальные параметры оставьте без изменений. Через некоторое время (зависит от мощности вашего процессора и количества оперативной памяти) в центральном окне появится залитое солнцем шахматное поле на фоне яркого голубого неба. Это и есть сгенерированная **BF2Editor** поверхность. В ней все хо-

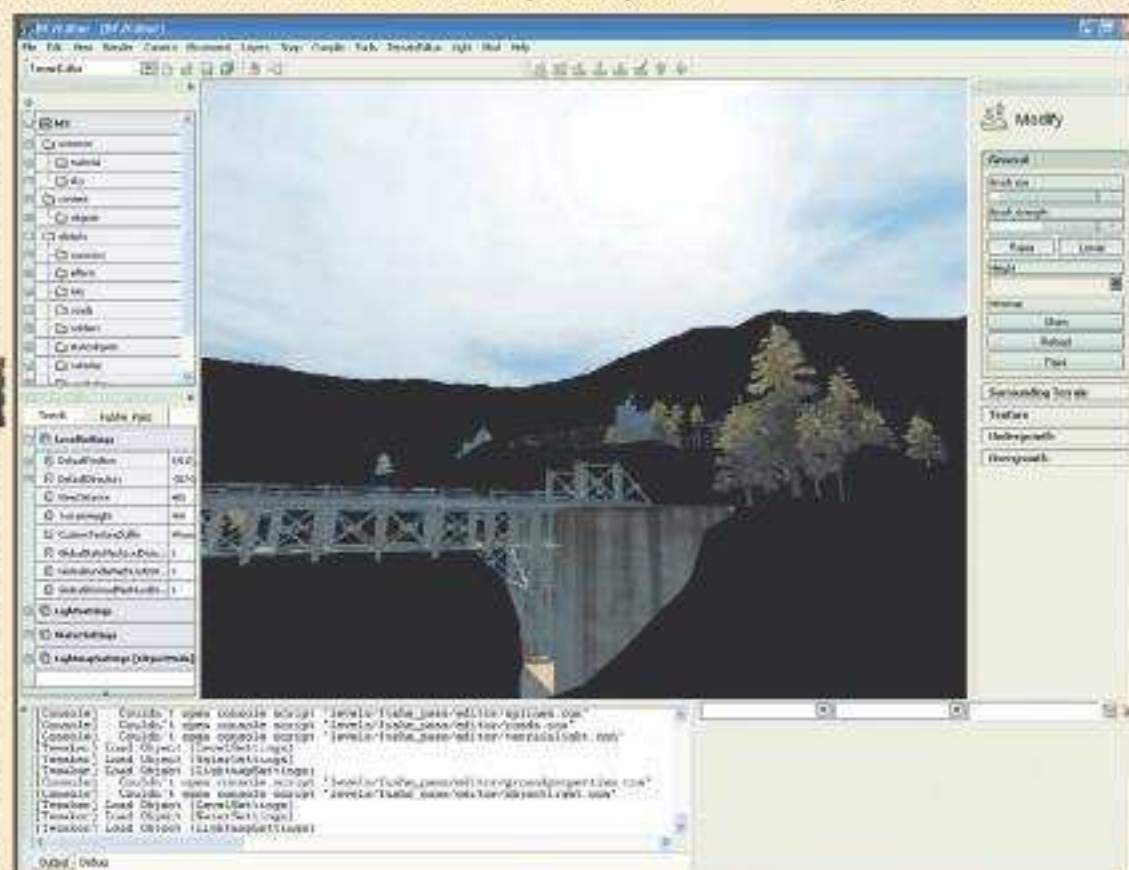


Рис. 1. BF2Editor сложен, но стоит потраченных на него усилий.

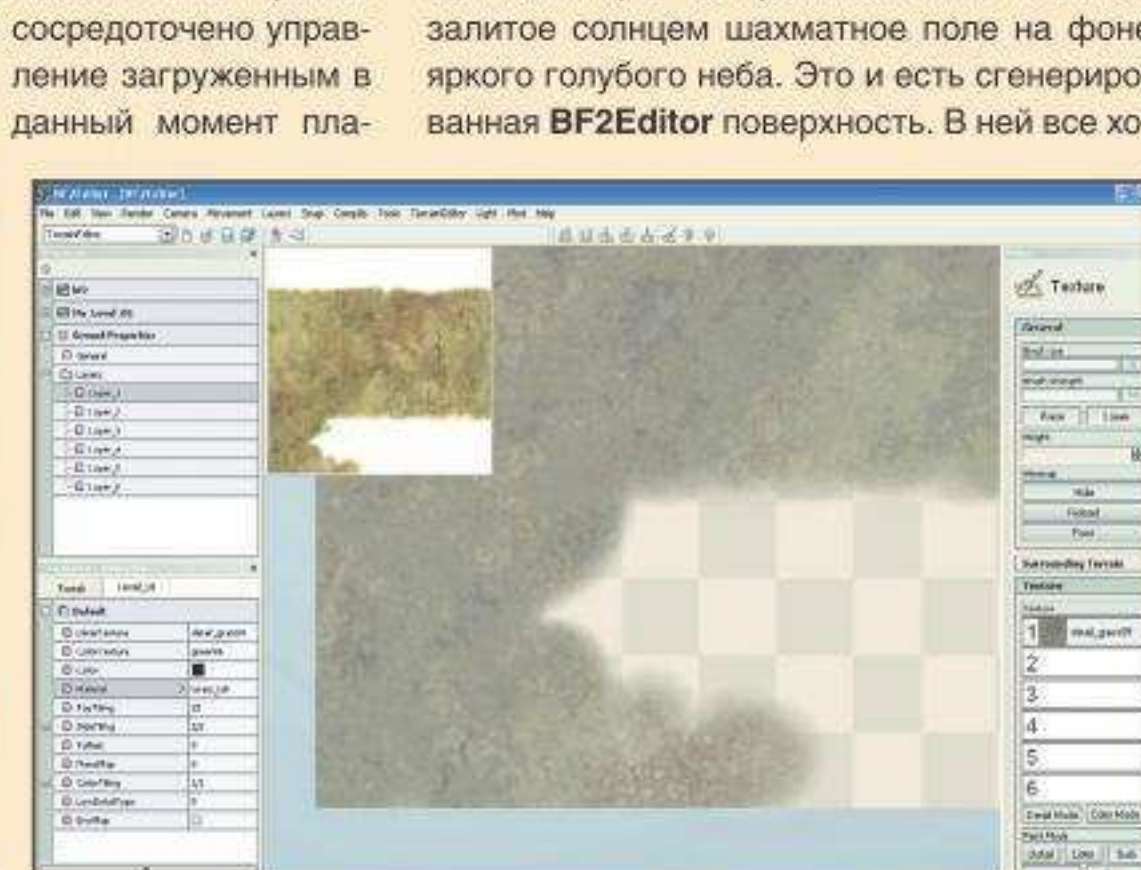


Рис. 2. Основную текстуру лучше накладывать на плоскую карту.

рошо, кроме одного — она совершенно плоская. **TerrainEditor** имеет стандартный набор для терраформинга. Но прежде чем вы займетесь горообразованием, желательно заменить базовую «шахматную» текстуру на ту, которая реально будет обозначать грунт на вашей карте. Сделать это сейчас имеет смысл по нескольким причинам. Во-первых, операция наложения текстур очень ресурсоемка. Даже на мощных машинах результат применения кисти появляется на отображаемой сцене с некоторой задержкой. Пока карта плоская, общий объем окрашиваемой поверхности (а значит, и потраченного на работу времени) будет меньше, а конечный эффект один и тот же. Во-вторых, вы ни за что не пропустите неокрашенного участка (среди гор и долин такая вероятность всегда существует).

ВОЗЬМИТЕ В РУКИ КАРАНДАШ

На панели инструментов включите режим **Texture** (щелкнув ЛКМ на одноименной

иконке). При этом изменится содержание всех дополнительных панелей. В окне **Resources** откройте группу **Ground Properties** (двойной щелчок ЛКМ на названии). В ней находится папка **Layers** с шестью файлами. Выделите **Layer_1**. Это вовсе не игровые уровни, а доступные типы фоновых текстур, которые можно применить на карте. В окне **TweakerBar** активизируйте вкладку **Tweak**. Раскройте список **Default**, найдите в нем строку **ColorTexture**. В окне два столбца: в первом — название параметра, во втором — его значение. Напротив **ColorTexture** — пустая строка, щелкните по ней ЛКМ, и на экране появится окно с образцами текстур. Выбирайте любую. Я остановился на **waterbasin**.

Точно так же определяете параметр **DetailTexture** (находится строчкой выше). Эта текстура будет смешиваться с предыдущей и проступать сквозь нее, придавая общей картинке тот законченный вид, который видит под ногами игрок. Выберите подходящую, на ваш

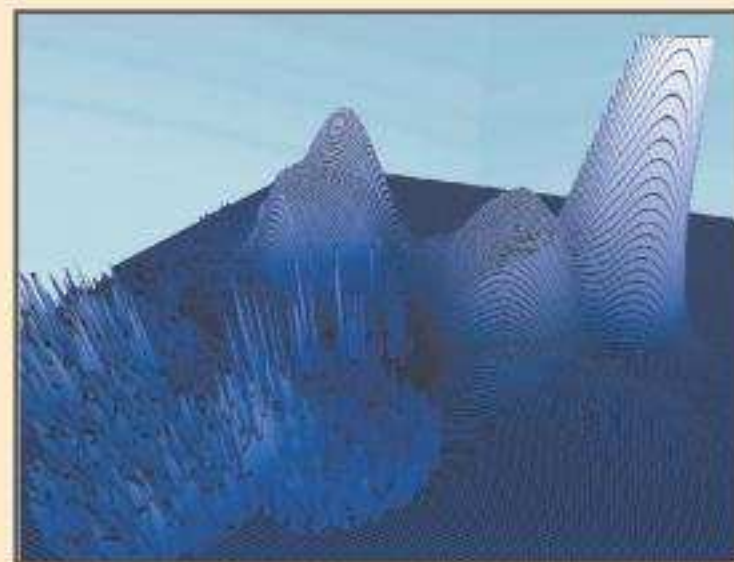
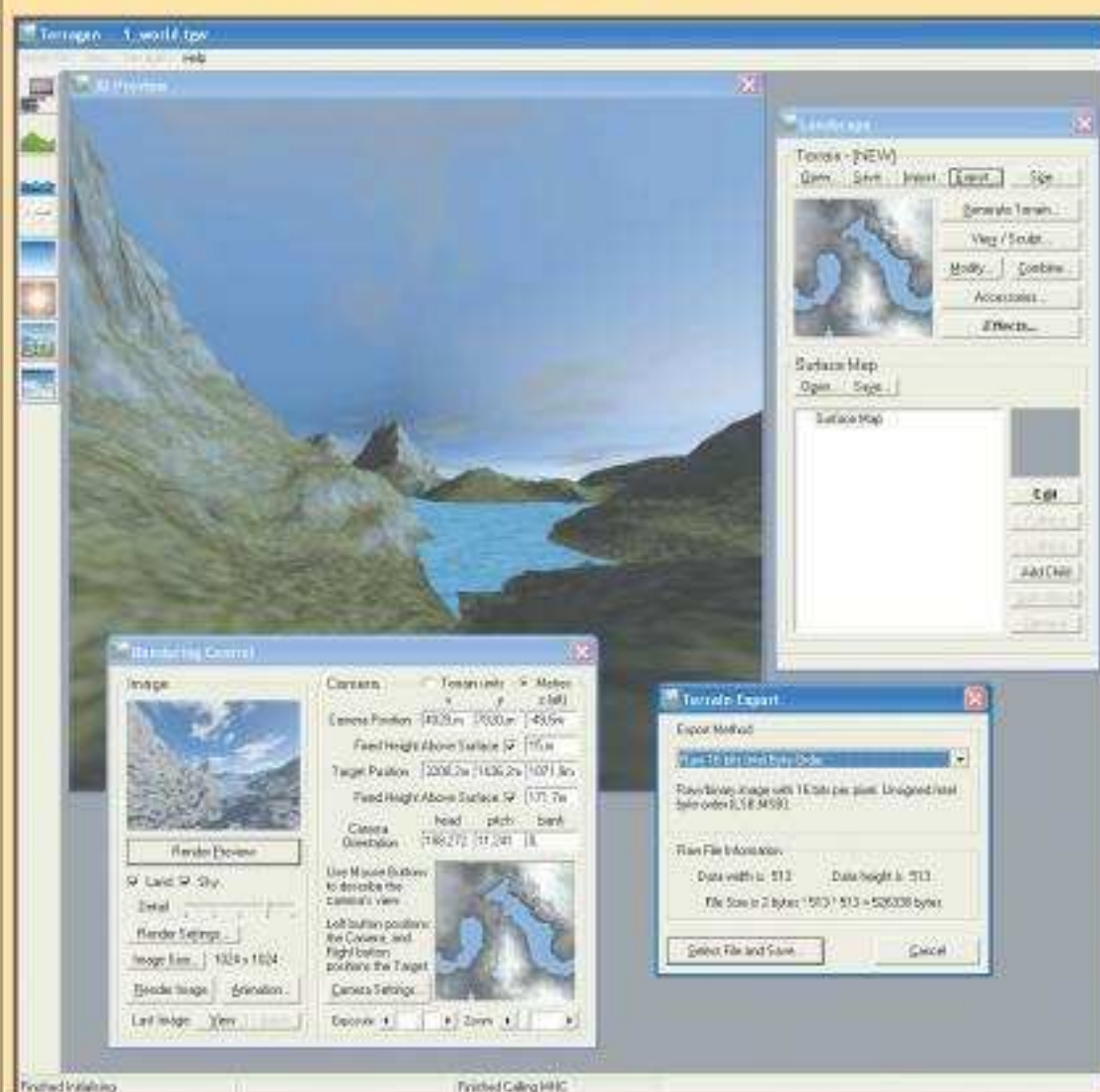


Рис.3. Результаты применения различных инструментов терраформинга.

взгляд, текстуру (к примеру, **detail_grass09**). На боковой панели **Editor**, в группе **Texture** под номером 1 будет показан образец отобранной текстуры и ее название. Выделите параметр **Material**, кликните в пустом поле справа от названия, установите из предложенного списка заданный тип поверхности. От вашего выбора зависят дополнительные эффекты,

СКОРОСТНОЙ ДИЗАЙН



Вы, наверное, заметили, что редактор BF2, мягко говоря, не самый удобный по части ландшафтного дизайна. Имеющиеся средства терраформинга нацелены не на создание карты с нуля, а для доработки имеющихся заготовок. Их изготовлением мы сейчас и займемся. Вам потребуется генератор ландшафта. К примеру, можно скачать программу **Terragen** по адресу www.planetside.ws/terrigen/downloads/halcyon33/tgininstall0943.msi (или взять ее с нашего DVD). С ее помощью мы получим карту высот, которую затем импортируем в **BF2Editor**. К тому же у вас должен быть установлен **Photoshop** (желательно версии CS). Если будете пользоваться **Terragen**, то порядок действий следующий.

1. Запустите программу.

2. В окне **Landscape** установите размер карты кнопкой **Size**. Это важный момент! Как вы помните, в начальных установках уровня в **BF2Editor** мы задали размер, **Size**, равным 256. Карты высот должны быть на единицу больше этого размера. То есть в этом диалоге вы должны выбрать 257. После этого нажмите кнопку **Generate Terrain**. Вам предложат настроить свойства поверхности в диалоговом окне **Terrain Genesis**. Можете оставить установки по умолча-

нию. В этом же диалоге нажмите одноименную кнопку **Generate Terrain**. При этом в окнах **Landscape** и **Rendering Control** будет показана образованная поверхность (вид сверху в серых тонах). При желании можете посмотреть, как будет выглядеть эта карта: нажмите кнопку **Render Preview** в окне **Rendering Control**. Если результат не устраивает, сгенерируйте новый ландшафт.

3. Подходящую карту сохраните кнопкой **Export** в окне **Landscape**. Из списка **Export Method** выберите **RAW 8 bits**. Сохраните файл, нажав **Select File and Save**.

Закройте **Terragen** и откройте сохраненный файл в **Photoshop**. Вам предложат изменить настройки — оставьте все как есть. Только обязательно проверьте, чтобы разрешение картинки соответствовало вашей карте (было 256, значит — картинка 257x257). Теперь откройте папку со своим уровнем. Она должна лежать по адресу `...\\BF2\\mods\\название_вашего_мода\\Levels\\название_вашего_уровня`. Загрузите в **Photoshop** файл **HeightmapPrimary.raw**. Это карта высот вашего уровня.

Внимание: при открытии этого файла, помимо проверки ширины и высоты (257x257), необходимо поменять некоторые установки. Поставьте в поле **Count** — 1, **Depth** — 16 Bits, **Byte Order** — IBM PC.

Далее все просто.

— Сохраните картинку, созданную генератором, в формате **JPG** (меню **File/Save for Web**) и откройте ее в **Photoshop**. Может возникнуть вопрос, зачем мы использовали JPG, если генератор сразу способен сохранить карту в формате **RAW**? Дело в том, что при замене оригинальной карты высот полученной картинкой происходят странные вещи и чаще всего карта отказывается работать.

— Примените к ней фильтр **Gaussian Blur** (меню **Filter/Blur**). Достаточно размытия радиусом в 2 пикселя. Это нужно, чтобы «пригладить» поверхность на карте.

— Зайдите в меню **Image/Mode** и поставьте флажки напротив пунктов **Grayscale** и **16 Bits/Channel**.

— В окне **Layers** подцепите мышкой уровень вашей картинки (поскольку других нет, он называется **Background**) и перетащите его на открытый рисунок вашей карты — **HeightmapPrimary.raw**. Поправьте его так, чтобы рисунок сгенерированной карты полностью занимал окно. Удалите старое изображение.

— Сохраните измененный файл **HeightmapPrimary.raw**. При этом в окне **Save as** в списке **Format** выберите **Photoshop Raw (*.RAW)** и не изменяйте название файла. На все последующие вопросы отвечайте **OK**.

После загрузки карты в **BF2Editor** вы увидите практически готовый к использованию ландшафт.

возникающие при прохождении по местности (звуки, скольжение техники). Пусть будет, к примеру, **Grass_tall** (покрытие с высокой травой). Откройте меню **Render** и установите режим **Detail Texture Mode** (необходим для прорисовки текстур). Там же сбросьте флажок напротив пункта **Toggle Draw Fog** (туман будет только мешать). В меню **Camera** отметьте **Top-Down Mode** (вид сверху). Камера двигается по сцене вперед, назад, влево, вправо, как в большинстве игр, клавиатурными клавишами **W, A, S, D**.

Перейдите на панель **Editor**. В верхней части панели отображается название выбранного в данный момент инструмента (**Texture**). В группе **General** установите максимально возможный размер кисти (50), двигая мышкой ползунок **Brush size** до конца влево. Аналогично измените положение регулятора эффективности применяемой кисти, **Brush strength**, до максимума (100). Чуть ниже, в группе **Texture**, выделите заказанную текстуру. Она должна быть обозначена номером 1. Еще ниже, в группе **Paint Mode**, нажмите кнопки **Both** и **Texture** (тем самым вы устанавливаете одновременное применение заказанных текстур обоих типов).

Кисть готова к применению. Наведите курсор в любую точку сцены, нажмите ЛКМ и, двигая мышкой, закрашивайте видимый участок карты. Если нажимать правую кнопку мыши (далее ПКМ), кисть стирает окрашенный участок. Вероятно, вы уже заметили, насколько неудобно использовать в этом режиме клавиатурную комбинацию **WASD** для перемещения по сцене. К счастью, в группе **Minimap** панели **Editor** есть две альтернативы:

— Если нажать кнопку **Paint**, на экран выводится небольшое окошко **Navigator Tool**. Щелкая по нему ЛКМ, можно быстро попасть в любую точку карты. Еще удобнее зажать ЛКМ и двигать курсор по окошку. Вслед за ним перемещается камера по сцене.

— Если нажать кнопку **Show**, на рабочем поле сцены появится мини-карта уровня, по которой тоже можно перемещаться, используя ЛКМ. После запуска мини-карты надпись на кнопке изменяется на **Hide**. Чтобы скрыть окошко, необходимо нажать на кнопку еще раз.

Преимущество окна навигации **Navigator Tool** в том, что его можно перетащить в любую точку экрана, где оно не заслоняет сцену. Зато мини-карта выводится в цвете, что при наложении текстур может быть важным.

Правда, она автоматически не обновляется. Чтобы закрашенная область появилась на мини-карте, нужно нажать кнопку **Reload** (находится в той же группе **Minimap**).

ИДУТ ВЕРШИНЫ ОДНА ЗА ОДНОЙ

Займемся горообразованием. Переключите режим камеры в меню **Camera** на **Normal Mode** (или нажмите **Ctrl+F5**). Поскольку вид сцены при этом не меняется (все еще показан вид сверху), можно подумать, будто ничего не произошло. На самом деле камера теперь может перемещаться во всех плоскостях. Зажмите среднюю кнопку мыши (далее СКМ) и подвигайте манипулятор вперед-назад — карта будет вращаться. Общее направление движения задается комбинацией **WASD**, а корректируется мышкой с нажатой СКМ. Кроме того, камера двигается вверх клавишей **Z**, вниз — клавишей **Ctrl**.

Перемещая камеру, верните сцену к изометрическому виду. Переключите режим отображения сцены в меню **Render** на **Grid Mode**. Работать с полигональной сеткой будет значительно удобнее и быстрее. В окне **TweakerBar** активизируйте вкладку с названием вашего уровня. Дважды щелкнув по строчке **LevelSettings**, раскройте список параметров. Обратите внимание на значение, которое стоит напротив **TerrainHeight**. Это максимальная высота гор на вашей карте. Поставьте, к примеру, 200.

На панели инструментов выберите инструмент **Modify**, а на панели **Editor** нажмите кнопки **Raise** и **Lower**. Тем самым вы разрешите использовать при терраформинге кнопки мыши. Переместите курсор на карту. При нажатии ЛКМ участок под курсором вздувается, образуя холм. Чем дольше вы будете держать зажатой ЛКМ, тем выше получится гора. Достигнув предела, который вы установили в параметре **TerrainHeight**, вершина горы «расплющится». Кстати, изменение этого параметра уже после формирования ландшафта оказывает глобальное изменение на всю поверхность (либо все уменьшится, если значение параметра стало меньше, либо увеличится). Если же нажимать ПКМ, на поверхности сформируется углубление.

Размер кисти и ее эффективность устанавливается точно так же, как при закрашивании карты в режиме **Texture**. Попро-

буйте и остальные инструменты формирования ландшафта (**Smooth, Level, Platform, Random Tool**). Их использование не должно вызывать затруднений. Когда ваша карта окончательно перестанет быть плоской, настанет время познакомиться с еще одним параметром. Вернитесь к окошку **TweakerBar**, активизируйте вкладку с названием своего уровня и раскройте группу **WaterSettings**. В строке **SeaWaterLevel** задано значение уровня моря (по умолчанию отрицательное -10000). Измените его на -10 и нажмите клавишу **Enter**. Отведите камеру подальше от карты — так, чтобы хорошо был виден ее край. Чуть ниже вы увидите черную плоскость. Это и есть уровень моря. Цвет «воды» изменяется в параметре **WaterColor**, достаточно щелкнуть ЛКМ на черном квадратике справа от него. Поднимите уровень так, чтобы вода «заливала» углубления карты (увеличивая значение параметра **WaterSettings**), — появятся водоемы.

По завершению работы сохраните изменения, выбрав пункт меню **File/Save All** (или нажав одноименную пиктограмму на панели инструментов). У вас несколько раз попросят подтверждения. Соглашайтесь на все и закрывайте **BF2Editor**.

Чтобы снова вернуться к работе над уровнем, запустите **BF2Editor/TerrainEditor** и выберите свой мод. Нажмите пиктограмму **Load** на панели инструментов. В диалоговом окне найдите и активизируйте свою карту.

■ ■ ■

В завершение разговора рассмотрим, как загружать в редактор карты разработчиков. Они располагаются по адресу **...|BF2|mods|bf2|Levels**. Откройте папку с любым уровнем, например — **FuShe_Pass**. В ней находится 2 архива: **client.zip**, **server.zip**. Распакуйте оба в эту же папку. При запуске **BF2Editor** выберите **bf2** и включите **TerrainEditor**. Нажмите иконку **Load** и в списке уровней выделите **FuShe_Pass**. Теперь можно видоизменять оригинальную карту. И постарайтесь, чтобы к следующему разу (вторая статья по редактору BF2 будет опубликована в одном из ближайших номеров журнала), когда мы будем говорить про установку объектов, геометрия вашей карты была выполнена на достойном уровне. ■

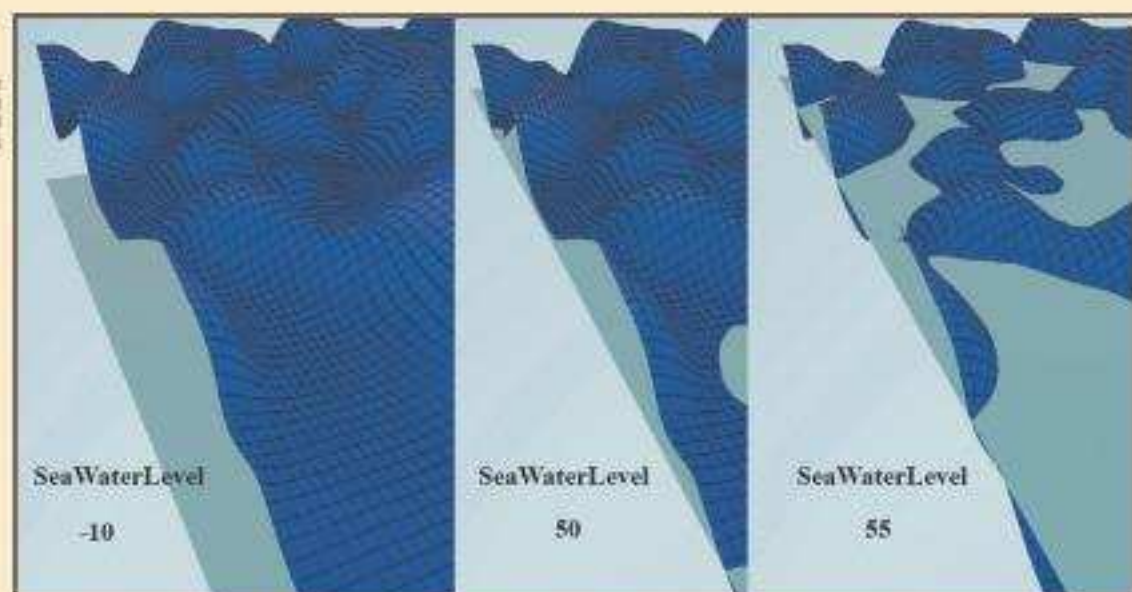


Рис. 4. Влияние уровня моря на количество воды на вашем уровне.

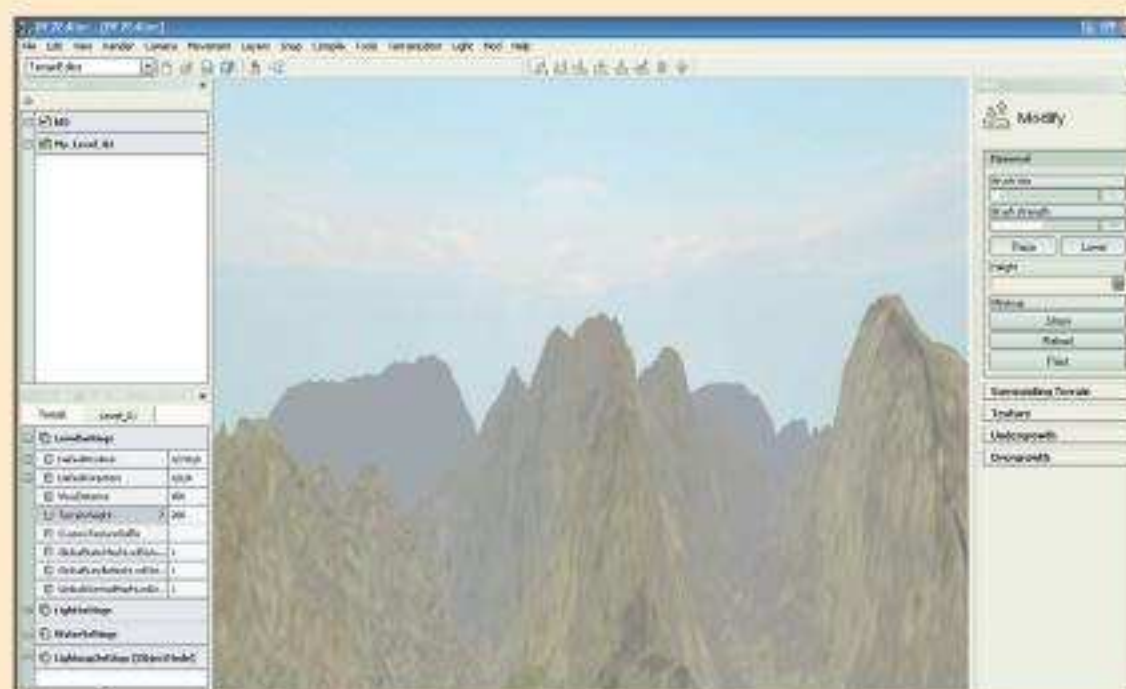


Рис. 5. Конечный результат — двухсотметровые горы.



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (rshield@yandex.ru).

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ДАЕШЬ МАССОВКУ!

Где взять: www.doschdesign.com

О П И С А Н И Е

ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Каждый разработчик компьютерной игры, мода, конверсии или просто 3D-моделлер «для души» отлично знает, как непросто бывает порой откопать на просторах Сети подходящие модельки для какой-нибудь сцены.

Нужно, например, сделать задний план — массовку из множества персонажей или наполнить новый проект NPC. Да, можно моделировать огромное количество недетализированных моделей. Но, во-первых, это очень долго. Во-вторых, геймеры все равно заметят халтуру. А делать всех персонажей идеально проработанными очень сложно.

В этом случае даже профессиональные разработчики игр иногда поступают просто. Покупают у какой-нибудь студии уже готовый набор профильных персонажей (например, фэнтези-герои или герои научной фантастики) и используют их для создания ролей второго плана. Стоят подобные наборы недорого, а пользы от них — масса.

Одна из компаний, выпускающих профессиональные наборы персонажей для обработки в «Максе», — **Dosch 3D**. Делает отличные наборы за сравнительно небольшие деньги. Причем, в отличие от многих других аналогичных студий, катает персонажей не на CD-диски, а на DVD. Отсюда качество и количество за то же количество вечнозеленых.

Буквально на днях компания зарелизила очередной набор персов для игр про нашу с вами действительность. То есть никакой фантастики, фэнтези и прочей готики. Среди моделек засветились пожарные, копы, стюардессы, врачи и медсестры... Всего 216 детализированных моделей за 100 евро. Более чем достаточно для создания одного полноценного игрового проекта.

На сайте студии помимо этого набора можно приблизительно за те же деньги заказать еще множество самых различных моделей для компьютерных игр. Персонажи в стиле комиксов, всевозможную утварь для оформления помещений, а также элементы архитектуры, профессиональные широкоформатные текстуры, коллекции звуков... Перечислять можно до бесконечности. Сайт — настоящая кладовая для молодой игростроевской артели.

ВЕРДИКТ: Набор отличных персов для создания своей игры или 3D-сцены.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ПРЕЗЕНТАЦИИ И АНОНСЫ

Где взять: скоро состоится релиз

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: На прошедшей в августе-сентябре выставке **Siggraph 2005** многочисленные компании, специализирующиеся на создании пакетов для трехмерного моделирования, представили свои новейшие разработки. Мы внимательно следили за ходом событий и из всего многообразия представленных проектов отобрали для вас самые-самые. Некоторые программы ждали давно, некоторые же стали для посетителей действия полной неожиданностью. Судите сами.

3DS Max 8. То, что Autodesk представит на «Сиграфе» очередную версию, пожалуй, самого популярного в мире 3D-пакета, было известно заранее. Так что особых сюрпризов никто не ожидал, да их, собственно, и не получилось. С одной стороны, возможности новой версии утилиты были продемонстрированы, с другой — чего-то кардинально нового показано не было. Презентацию нового «Макса» проводил вице-президент маркетингового отдела Мартин Вон. Он поведал и частично показал, как новый пакет справляется с работой с последней версией DirectX, как работают новейшие приложения по обработке трехмерных моделей, вывесил на стенд график, наглядно демонстрирующий, насколько скорость работы нового «Макса» превосходит возможности старого движка (этот момент посетителей выставки особенно впечатлил)...

Далее рассказ господина Вона повернул совсем в иное русло — Мартин сделал акцент на конкурентоспособность Max 8, рассказал о возможности интегрирования программы с другими графическими пакетами... Собственно, на этом презентация «3D-пакета всех времен и народов» завершилась. Некоторые остались не очень довольны, так как ожидали увидеть и услышать несколько больше, так что даже не очень расстроились заявленной цене — три с половиной тысячи за полную версию и около восьмисот долларов за апгрейд с седьмой версии программы.

LightWave 9. Если анонс восьмого «Макса» ждало большинство, то вот сюрпризов от NewTek не ждал, наверное, никто. А компания взяла да и продемонстрировала на выставке новейшую версию графического пакета LightWave за номером девять. И это, заметьте, притом что еще совсем недавно NewTek говорили, что в конце этого года состоится релиз LightWave 8.5 — промежуточной версии утилиты. Похоже, никакой дробной версии нам ждать уже не нужно, а стоит рассчитывать на выход в конце этого года полноценной «девятки».

Во время презентации создатели отметили, что в процессе работы над новой версией они отчасти переписали ядро программы, так что

теперь LightWave станет еще быстрее справляться с обработкой трехмерной графики и будет с легкостью оперировать с аппаратными шейдерами. Помимо этого изменения коснулись модуля для обработки динамической графики, элементов обработки граней, а скорость ray trace просто взяли и ненавязчиво увеличили почти в три раза. Все поклонники LW с замиранием сердца ждут релиза, остальные же 3D-моделлеры просто начинают задумываться о том, не подключить ли к своей работе новый графический пакет. Благо и цена не столь уж высока — около 800 долларов, что, заметьте, в два раза ниже цены на предыдущую версию утилиты. Такой вот своеобразный коммерческий ход, который должен привлечь к LightWave новых пользователей.

Maya 7. Анонса от Alias ждали, пожалуй, не меньше, чем анонса от Autodesk. Несмотря на то что Maya делает шаг всего в полверсии — от 6.5 до 7.0 — изменения, внесенные разработчиками в свое детище, пожалуй, даже более внушительные, чем внесенные создателями в новый «Макс» (который, заметьте, сделал полновесный шаг от 7-й к 8-й версии).

Во-первых, немало изменений было внесено в процесс 3D-моделирования, в частности разработчики добавили несколько новых инструментов для нормал-мэппинга и существенно доработали имеющиеся. Во-вторых, в Maya добавили мощный пакет визуальных эффектов, которые теперь будут доступны из дистрибутива, а не через дорогостоящие плагины. И, наконец, в-третьих, Alias встроили в новую версию своего пакета утилиту MotionBuilder — а это означает, что на совершенно новый уровень выведена анимация (правда, судя по всему, есть и серьезный минус — многому предстоит научиться с нуля, старые знания пригодятся лишь отчасти).

В завершение посетителям стенда было рассказано, что новый Maya с легкостью интегрируется с большинством популярных графических пакетов, а также умело работает с видеокартами последних поколений.

ВЕРДИКТ: Siggraph 2005 прошла с ошеломляющим успехом. Количество представленных новинок зашкаливало. При этом, правда, нельзя сказать, что новые разработки ведущих программ трехмерного моделирования делают какой-то стремительный рывок в светлое будущее. Всего лишь очередной небольшой шаг на пути совершенствования 3D-графики. Впрочем, каких-то прорывов никто и не обещал.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

SILENT HUNTERTM

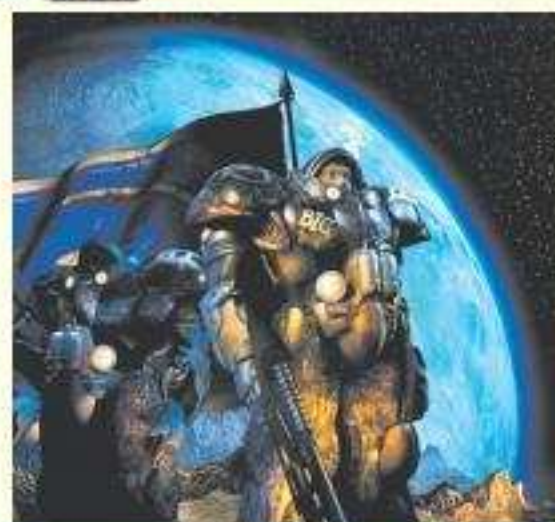
III

"Самый лучший на сегодняшний
день симулятор подводных лодок."

Журнал "PC игры", №6/2005



Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



ПОЛЕ БИТВЫ - ИГРА

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ЧАСТЬ 2

КАК РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ СТРАТЕГИИ



Как много уже сказано о разработке компьютерных игр, не меньше — о разработке стратегий. Ничего удивительного здесь нет, ведь именно стратегии — один из самых популярных жанров компьютерных игр. Однако есть нюансы, которые корифеи геймдевелопинга не торопятся выдавать. Начинающих же разработчиков именно они и притягивают больше всего. Ведь так и хочется реализовать что-нибудь эдакое... И реализовывают. К сожалению, часто подобные эксперименты заканчиваются плачевно.

Сегодня мы поговорим о том, какие секреты есть у матерых создателей стратегий и как они их применяют на практике.

В СЕТЯХ СЮЖЕТА

От выбора игровых задач и грамотного планирования миссий напрямую зависит удовольствие, которое игрок получит от стратегии. По постановке игровых целей разработчики делят все стратегии на три вида.

В стратегиях с **жесткой сюжетной линией** и четко определенными целями геймдизайнер ведет игрока за ручку от миссии к миссии. В каждой он дает игроку определенные обязательные и необязательные задачи, которые нужно выполнить. Обязательные задачи должны логически вытекать из сюжета игры. Было бы странно, если антитеррористическое подразделение в перерывах между войнами с наркобаронами послало защищать Белый дом от антиглобалистов. Не для того этот спецотряд создавался. Необязательные задачи дают игрокам полезные бонусы: например, новое оружие, хорошего союзника или даже открывают новые миссии. Это также великолепный инструмент для создания иллюзии жизни в мире игры. Если геймер чувствует, что кроме него и его миссии в игровой вселенной еще много кто воюет или решает такие же проблемы, играть становится гораздо интереснее.

В стратегиях с жесткой сюжетной линией



В играх вроде Commandos люди — самый главный ресурс, притом невозполнимый.

цели миссии даются игроку или в виде брифинга перед очередной миссией, или в виде заставочного ролика, из которого игрок узнает о необходимости своих действий. Хороший ход: изменить цель миссии во время самой игры, сославшись на изменившуюся геополитическую обстановку. Такое изменение обязательно должно быть мотивировано. Скажем, войска отправились в поход с целью разбить вражескую армию. За это время в одной стране произошла гражданская революция и власть перешла в руки дружественного нам правителя. Тогда новая задача игрока: найти и уничтожить раскиданных по стране сторонников старой власти, причем вполне возможно, что власть новая ему будет в этом помогать.

В стратегиях с **разветвленной сюжетной линией** новые миссии открываются в зависимости от того, какие старые миссии игрок окончил успешно. Провал в каждой конкретной миссии не обязательно ведет к поражению во всей игре. Разработчик может задумать альтернативное развитие событий и направить игрока по другой сюжетной линии. Он даже может дать игроку возможность выбирать приоритетные направления дальнейших сражений и изменять таким образом ход истории.

Такая игра сразу приобретает важнейшее качество — **реиграбельность**. Геймер с удовольствием пройдет ее еще раз просто для того, чтобы узнать, какие миссии или сюжетные повороты он пропустил. Планируя дерево миссий, бывалый разработчик не забывает, что давать игроку слишком большой выбор — тоже плохо. Тогда каждый конкретный вариант будет менее значимым. Две-три альтернативные миссии в каждой точке — вот хорошая цифра для интересного геймплея. Впрочем, геймдевелопер может предусмотреть и ровный, безальтернативный участок развития событий, к которому сходятся сразу несколько сюжет-

ных веток. В этом случае игрок прочувствует важность момента.

Цели и задачи очередной миссии могут зависеть от того, каким образом геймер прошел предыдущие этапы. Например, если он выполнил необязательную миссию, в которой заполучил лишнюю танковую колонну, он может попытаться прорвать оборону противника напором, вместо того чтобы придумывать сложные тактические маневры.

Наконец, разработчик может сделать стратегию вообще без четкой сюжетной линии. Тогда игра разделяется на стратегическую и тактическую составляющие. Игрок сам планирует свою политику, а значит — и свои действия и потом воплощает их в жизнь. Такие игры обладают, теоретически, бесконечной реиграбельностью, так как обстановка на карте определяется действиями каждого игрока (или искусственного интеллекта) и стечением обстоятельств. В стратегиях без четкого сценария залог успеха — разнообразие возможных ходов. Если дать геймеру свободу, он сам придумает себе игру по вкусу.

Но и совсем в свободное плавание игрока выпускают крайне редко. Игры без целей, например **SimCity** в классическом исполнении, нравятся далеко не всем. Иногда разработчики вводят какие-то контрольные точки, после которых подводится итог и определяется промежуточный победитель. Например, в «**Цивилизации**» в роли контрольной точки выступает определенный год. Хорошо, если таких точек несколько. Несколько может быть и победителей. Государство может взять верх военной мощью и победить территориально, а может — культурой.

ГРАФИКА — ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА

Человек большую часть информации об окружающем мире получает с помощью зрения. Любая игра — это не только удовольствие от процесса, но и эстетическое



Вытеснить конкурентов с рынка — благородная цель для стратегии.



В Empire Earth всего три ресурса, зато они взаимоисключающие.

ЦЕЛЕУКАЗАНИЕ ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ

Немаловажная составляющая любой хорошей стратегии — конкретные цели миссий. Казалось бы, для военной стратегии все уже давно придумано: захват объекта, патрулирование, оборона укрепленной местности, сдерживание неприятеля до подхода дружественных войск, конвоирование...

Но в реальной жизни цели куда разнообразнее потому, что они зачастую назначаются на месте, перед самой операцией — настолько быстро меняются боевые условия. Хорошие игровые разработчики перед тем, как приступить к написанию дизайн-документа, сами себя погружают в атмосферу, которую хотят воспроизвести. Они читают книги о военных подвигах, учебники по тактике времен Второй мировой, да и просто учебники истории. Это ценнейший материал, который можно положить в основу не одной сотни интересных и уникальных боевых заданий.

Вариант навскидку: выследить вражескую автоколонну и двигаться вслед за ней, не обнаруживая себя, чтобы таким образом пройти минные поля. Устроить засаду на поезд с секретным танком противника, заменить весь персонал поезда на своих бойцов и отправить его до места назначения — тоже интересная задача. А заставить врасплох вражескую танковую колонну во время недолго-



«Блицкриг» демонстрирует красивые и сбалансированные миссии. Отличный пример для подражания.

го отдыха, посадить в танки своих бойцов и таким образом проникнуть в самое сердце вражеской базы — это вообще высший пилотаж.

В невоенных стратегиях хороший разработчик также может далеко уйти от классического «выше, лучше, быстрее, богаче». «Заработай миллион долларов до какого-то числа» — не самая интересная цель. А вот «Выкупи на аукционе списанный военный корабль, чтобы устроить в нем парк развлечений» — гораздо увлекательней, хотя суть та же: игроку к моменту аукциона нужно располагать определенной суммой.

Люди, уже ставшие миллиардерами, придумывают новые проекты не потому, что им мало денег, а потому, что им интересен сам процесс. Получить от мэра города грант на озеленение (освобождаемся от налога на выбросы загрязняющих веществ в атмосферу), разорить конкурента, вставляя ему палки в колеса, что бы он ни предпринял, вытеснить с рынка конкурирующую продукцию, найти новое перспективное направление деятельности, получить вполне материальную выгоду от благотворительной акции — интересные цели буквально валяются под ногами. В обыкновенных газетах и выпусках новостей запряваны не то что готовые миссии, но и готовые кампании и даже целые игры...

удовольствие от того, что игрок видит и слышит. Каким игрок видит подвластный ему виртуальный мир — это еще и вопрос удобства. Так уж сложилось, что в большинстве стратегий геймер смотрит на своих подчиненных с высоты птичьего полета. Сверху, как известно, виднее. Были эксперименты, когда игроку давалась возможность управлять отрядом, а подчас и целой армией из глаз полководца. Удачный интерфейс для такого способа руководства разработчики так и не нашли. Впрочем, это не означает, что его не существует.

Но и классический «вид сверху» существует в нескольких вариантах. Разработчик может зафиксировать камеру над тактической картой и дать возможность игроку перемещаться вдоль нее. В некоторых играх геймеру разрешается одним движением мыши воспарить к небесам, чтобы окинуть руководящим взором все поле боя, или же спуститься на землю и осведомиться о состоянии каждого конкретного бойца. В Warcraft-подобных играх (мы говорим о последних играх серии) не сложно даже наклонять камеру.



Многие игроки жаловались на недостаток полигонов в моделях Warcraft III. Сделали бы разработчики камеру повыше — никто бы этого не заметил.

К сожалению, начинающие геймдевелоперы частенько забывают об эстетической стороне вопроса. Фигурки бойцов, которые с высоты сотни метров смотрятся очень мило, при сильном приближении ошметниваются полигонами и коряво нацепленными текстурами. Например, по мнению многих игроков, Warcraft и добрый десяток игр «по мотивам» страдают этой болезнью. Впрочем, если разработчику непременно хочется вложить в божественную длань игрока подзорную трубу с бесконечным увеличением, он, скорее всего, озабочится тем, чтобы игровой движок поддерживал LOD (Level of Detail) — технологию изменения качества моделей и текстур «на лету», по мере приближения к объекту.

В наш век бурного технического прогресса, когда акселераторы приходится менять едва ли не чаще, чем покупать новые игры, разработчики гонятся за все большим реализмом, обширными списками спецэффектов и экзотическими технологиями трехмерной графики. Конечно, не стоит оставаться за бортом прогресса, но

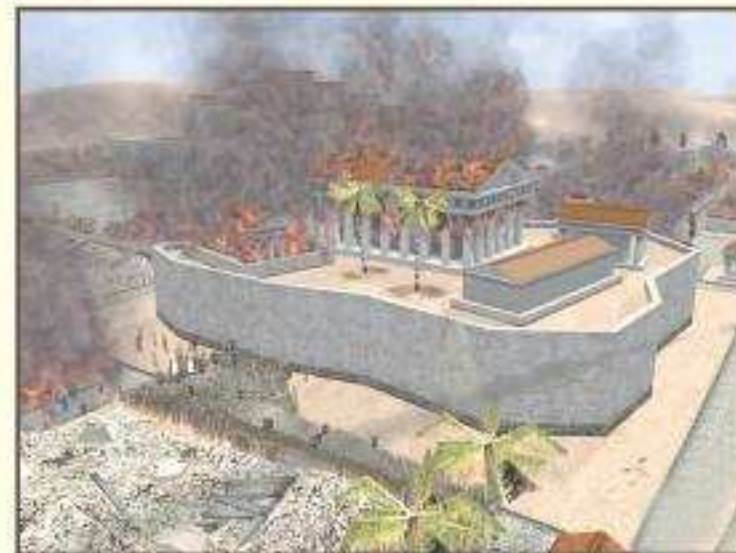


Во многих играх разработчики забывают о правильном размере зданий относительно размеров юнитов. Эта игра — приятное исключение.

прислушайтесь к мнению психологов. Они утверждают, что геймер обращает внимание на красоты игровых пейзажей и буйство красок только тогда, когда ему нечем заняться. Если игра затягивает человека с головой, он как будто переключается на другой режим восприятия реальности, принимает правила существования заэкранного мира. С этого момента ему не нужны никакие шейдеры и сплайновые поверхности — он с головой ушел в игровую нирвану. Вот почему некоторые красивые игры проваливаются в чартах. Они просто не могут зацепить игрока, заставить его заглотить наживку геймплея. С другой стороны, ничего не оправдывает разработчика, который мог сделать игру красивой, но решил сэкономить.

■ ■ ■

Пусть эта статья станет вам своеобразным ориентиром в интересном мире разработки стратегий. Как знать, может быть, уже очень скоро в этом море появится новый островок, названный вашим именем, если вы решите выбрать себе стезю игрового разработчика... ■



Не гонитесь за самыми модными спецэффектами и технологиями. Если игра хорошая, никто и не заметит небольшие огрехи в графике.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Не подскажите, как разлочить скрытое оружие в Battlefield 2? А то очень уж хочется поиграть с дополнительным оружием хотя бы в сингле.



Бонусная снайперская винтовка наделена прицелом с большим зумом.

Как известно, в игре есть дополнительное оружие. За набор определенного числа очков игрок получает возможность выбрать новый ствол. Это действует при игре в многопользовательском режиме и только на ранговых серверах. Однако «открыть» полный оружейный арсенал можно, поковырявшись в одном-единственном файле. При этом новые средства уничтожения неприятелей появятся и в сингле.

Файл, о котором шла речь, — **unlocks.py**. Он располагается в директории <Каталог игры>\python\bf2\stats. В этом файле нас интересует следующая строка: **defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]**. Заменяя в ней один из нулей единицей, вы «открываете» новое орудие убийства. Первая единица раскрывает ствол, использующийся родом войск **special forces** (спецназовцами), вторая — войсками **sniper** (снайперами), третья — **assault** (штурмовым отрядом), четвертая — **support** (группой поддержки), пятая — **engineer** (инженерами), шестая — **medic** (медиками), седьмая — **anti-tank** (противотанковыми войсками). Исправьте все нули на единицы — и вы получите семь невиданных ранее видов вооружения. Каждый из них вам несомненно пригодится в бою. Чтобы вооружиться новой пушкой, при выборе типа войск нажмите на кнопку с изображением стрелок. Она имеется рядом с каждым из исходных стволов. И бонусное оружие ваше!

Разумеется, все оружие будет работать только в одиночном режиме игры. Играть в интернете с незаконно расширенным арсеналом нельзя: при старте сервера игра проверяет контрольную сумму основных файлов.



Выстрелами из новой штурмовой винтовки вполне реально сбить даже самолет.

В «Мастерской» вы публикуете цикл «Создание миссий для GTA: SA», я разобрался практически во всем и даже собрал из кусочков полноценную миссию (хотя вы об этом еще не писали), но вот как быть со стартом миссии? Ведь игроку надо как-то про это рассказать. Он же не из воздуха возьмет знание, что в игру добавлена новая миссия?!

Миссия написана, выполнена профессионально во всех отношениях, изобилует скриптовыми сценками, пестрит различными спецэффектами, но любая, даже самая красивая миссия без пояснений — мертва! Если вы не проинструктировали игрока перед миссией, он не сможет правильно оценить ваш творческий замысел.

Для создания/редактирования игровых текстов существует множество программ, но большего внимания заслуживает **GTA: San Andreas GXT Editor**. Программа очень проста, при этом она имеет как русский, так и английский интерфейс. Чтобы загрузить файл, содержащий тексты игры, зайдите в пункт меню **Файл/Открыть** (File/Open) и укажите один из интересующих вас файлов из папки **TEXT** установленной игры. Для примера рассмотрим файл **american.gxt**.



Для старта новой миссии GTA:SA необходимо изменить файл **american.gxt**.

Чтобы добавить ту или иную запись в файл **american.gxt**, проследуйте в пункт меню **Записи/Добавить** и пропишите название создаваемой записи. Например — **TEST**. Прокрутите до самого низа скроллер под таблицей, начинающейся следующим образом: **«Название... Значение»**. Выберите запись «TEST» и справа в большом текстовом окне впишите нужный вам текст, который вы собираетесь использовать в своей миссии. Сохраните изменения и выйдите из редактора.

Теперь вернитесь к редактору миссий **SAMB**. Чтобы в определенный момент вывести текст на экран, чаще используются следующие команды:

00BC: text highpriority «TEST» 1000 ms 1 ; ~s~Come back between 9:00 and 17:00.

00BA: text styled «TEST» 4000 ms 1

И в том, и в другом случае параметр **TEST** есть не что иное, как только что сделанная вами запись в файле с текстами игры (в нашем случае — **american.gxt**), **1000 ms** и **4000 ms** означают продолжительность того времени, в течение которого текст будет находиться на экране (измеряется в миллисекундах). В первом рассмотренном случае текст выводится на экран обычным шрифтом, используется чаще всего для пояснения цели игрока, которой он должен достичь в миссии, например: **«Иди и разломай джип...»**. Вторым же случаем вывода текста на экран используется для вывода на экран названий игровых миссий.

Вопрос месяца

Насколько знаю, разработчики часто встраивают в стратегии юнитов, которых нельзя посмотреть прямо из игры, но они зашиты в движок? Так ли это, и если да, то не расскажете ли, как в какой-нибудь игре посмотреть на такие юниты?

Да, действительно, довольно часто разработчики в процессе создания игры моделируют и помещают в игру значительно больше юнитов, чем используется в релизе. Полностью вычищать код желания, да и времени, у девелоперов часто нет, поэтому незадействованные юниты остаются в игре, и при должной сноровке могут быть извлечены на свет божий.

Так произошло и с **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Оказывается, создатели игрушки спрятали от бедных геймеров множество строений, апгрейдов и умений воинов. Не обошлось и без секретных юнитов. Даже сложно сказать, почему разработчики в итоге от всего этого отказались. Таверны, тиры, госпитали, высоченные башни, густо населенные лучниками, и гигантские отряды неустрашимых корсаров, осыпаящие врагов градом стрел. Это лишь маленькая часть того, что можно добавить в игру. Поскольку объем «Горячей линии» ограничен, то сегодня мы разберем только, как «воскресить» некоторые постройки сил Света, а в следующем номере расскажем, как возродить к жизни воинов и строения сил Тьмы.

Вернем в игру некоторые строения Рохана. Одно из них — **Golden Hall** — является аналогом главного здания (цитадели) и позволяет вам нанимать (как вариант — восстанавливать погибших) героев (см. рис. 1). Кроме того, оно может использоваться как укрытие для воинов. Чтобы увидеть это сооружение в игре, запустите программу **FinalBIG** (лежит на нашем диске) и откройте файл **commandset.ini** (он несет в себе список всех возможных команд для каждого юнита), находящийся в директории **\data\ini** архива **INI.big**. Найдите в нем блок **RohanFoundationCommandSet** (напомню, что имя любого раздела предваряет словосочетание, совпадающее с названием файла) и снимите комментарий со строки «**7 = Command_ConstructRohanGoldenHall**», удалив из нее символ **;**. После этого игра перестанет игнорировать этот небольшой фрагмент кода.

Что касается самого строения, то оно во многом похоже на цитадель, но отличается от нее тем, что не приносит своему владельцу прибыль. Чтобы разграничить функции главного здания и **Golden Hall**, имеет смысл извлечь первое от возможности нанимать героев. Для этого закомментируйте (то

есть поставьте в их начало символ **;**) все строки раздела **RohanCastleBaseKeepCommandSet**, кроме последней, а также его заглавия и окончания (оно представляет собой лишь одно слово — **End**). Теперь эта, заметьте, недешевая постройка (стоит 2500 золотых монет) будет действительно нужна игроку.

Также будет разумным отнять немного «жизней» у новоиспеченного строения, а то по этому показателю оно не уступает даже цитадели, которая выглядит куда более неприступной. Чтобы осуществить это, обратитесь к файлу **gamedata.ini** и присвойте параметру **ROHAN_CENTRAL_GOLDENHALL_HEALTH** (напомню, что в этом файле любая строка, содержащая параметр, начинается с сочетания **#define**) значение **3000**. Теперь в вашем распоряжении одним полезным сооружением больше, которое помимо всего прочего позволяет вам существенно укрепить оборону своего замка.

Отряд Гондора тоже может возводить сооружение, внешне слегка напоминающее главное здание. Зовется это чудо белой башней (**White Tower**). Это превосходное оборонительное сооружение (см. рис. 2) с очень прочными стенами (к слову, достаточно дорогое — 2500 монет) и способное осыпать противника стрелами. Чтобы вставить башню в игру, добавьте в раздел **GondorFoundationCommandSet** файла **commandset.ini** следующую строку: **12 = Command_ConstructGondorWhiteTower**.

Другое спрятанное разработчиками сооружение Гондора — это госпиталь (**Healing House**). Он восстанавливает здоровье раненым юнитам, даже когда те сражаются с неприятелями. Этим госпиталь выгодно отличается от колодца (**Well**), который тоже обладает целительными свойствами. Дабы снять с **Healing House** статус секретности, обратитесь к файлу **commandset.ini**. Поместите в раздел **GondorFoundationCommandSet** строчку следующего вида: **X = Command_ConstructGondorHseHeal**. Если вы уже вернули в игру здание **White Tower**, на месте **X** должно стоять число **13**, если нет — **12**.

Теперь изменим цену и время строительства госпиталя, ведь на данный момент за сооружение последнего требуется выложить (только не смейтесь) 1 монету и подождать всего-навсего 5 секунд. Чтобы исправить эту недоработку авторов игры, откройте файл **goodfactionbuildings.ini** (несет в себе атрибуты строений, принадлежащих светлым королевствам), лежащий в папке **\data\ini\object\goodfaction**. Придайте характеристикам **BuildCost** и **BuildTime** из блока **GondorHseHeal** значения **250** и **15.0** соответственно.



Рис. 1. Строение Golden Hall даже внешне напоминает цитадель.



Рис. 2. Сооружение White Tower просто незаменимо при обороне базы от грозного соперника.

НЕВЫНОСИМАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ — «НЕВИННАЯ ЖЕРТВА» ИЛИ БОМБА ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ?

Данная статья является продолжением рассказа с элементами документальной хроники, который был опубликован в октябрьском номере журнала («Компьютерные игры — «невинная жертва» или бомба замедленного действия?». Краткое содержание предыдущей «серии»:

Обычная средняя школа. Урок литературы. Идет «разбор полетов» — накануне задавали сочинение на тему «Как я провел лето». Ученик Петров по прозвищу Dark провел лето за компьютерными играми, о чем честно и написал. Но учительница Альбина Александровна его порыв не оценила. В ходе обсуждения отличник Коровин приводит леденящие кровь факты насилия, «спровоцированные» компьютерными играми: жестокие убийства одноклассников под впечатлением от кровавых шутеров, расстрел полицейских по образу и подобию GTA и тому подобные ужасы. Все эти факты имели место в криминальной хронике разных стран мира. Прослеживается связь между насилием в компьютерных играх и в реальной жизни. Будучи в ужасе от услышанного, Альбина требует от Dark'a встречи с родителями. После урока Коровин показывает три охотничьих патрона и предлагает напугать учительницу ружьем. Dark называет его психом и отправляется домой.

Гриффы на обелиске

Главным защитником игр от посягательств всех и вся считается Ассоциация производителей развлекательных программ (www.theesa.com). Именно она предложила в 1994 году систему рейтингования ESRB (www.esrb.org). Ассоциация воюет с законодателями вроде Лейланда Йи, проводит исследования и собирает факты, доказывающие, что игры никак не связаны с ростом преступности. По ее данным, в США средний возраст покупателя игр — 37 лет (приобретают игры вовсе не дети, а их родители). 83% опрошенных родителей не только принимают участие в выборе игр, но и оплачивают интернет-счета своих отпрысков. 92% заявили, что следят за содержанием игр, которые попадают в руки их детей. Что же получается? Жестокие игры могут попасть к несовершеннолетним американцам только в том случае, если сами родители наплеваательно относятся к предупреждениям на коробках либо считают эти предупреждения несерьезными. Тогда зачем подавать на разработчиков в суд, требуя запретить насилие в играх?

— Постой! — в дверях школы Dark'a поймал за рукав Генка Коровин. — Я пошутил...

— Успокойся, Гена. Я понял. И патроны настоящие? — ухмыльнулся Dark.

— Не... Патроны настоящие. Только про ружье наврал. И стащил я у папы не коробку, а всего три штуки... — виноватым тоном сказал Генка. — Еж просил. Вон у него спроси.

К ним подошел Ежихин:

— О чем базар? Из патронов классные петарды получаются!



Рис. 1. Уровень преступности среди несовершеннолетних в США.

Минут через пятнадцать ребята совместными усилиями извлекли из охотничьих патронов дробь, проделали сбоку отверстие, приладили к нему спички и обмотали получившуюся конструкцию скотчем.

— Во! — обрадовался Еж. — Теперь только коробком по спичкам чиркнуть, и бабахнет что надо!

— Только не возле школы, — с опаской проговорил Коровин.

Испытать самодельные петарды было решено в парке. Дождик кончился, хмурые осенние тучи немного раздвинулись и в просветы выглянуло не по-осеннему яркое солнце. Перепрыгивая через лужи, приятели двинулись к парку. По дороге они слегка поспорили о «Звездных войнах», перспективах российского игропрома и грядущих зарубежных хитах.

— Смотри! — Генка толкнул в бок Dark'a. — Наверху, у памятника!

Там, на искусственной насыпи, возле монумента героям-освободителям, их ждали очень-очень большие неприятности — почти два десятка бритоголовых парней оседлали перила ограждения. Издалека они выглядели совсем не страшно — как стая нахохлившихся африканских гриффов.

— Фигня, прорвемся, — беспечно бросил Еж. — Если что, кидаем петарды и делаем ноги.

Каждый получил по «боевому» заряду. Они уже почти прошли мимо, когда сверху их вдруг окликнули:

— Э-э, чуваки, ну-ка стой!

Dark взволнованно клацнул зубами. У Генки забурлило в животе. Еж достал из кармана спичечный коробок и сжал в потной ладони петарду.

— Кому сказано — стоять!!! — приказ сдобрили матерком.

С насыпи в их сторону спускалось четыре «бойца» неведомого фронта. Еж чиркнул коробком по спичкам и метнул самодельный снаряд поверх голов наступающих. Для Dark'a время остановилось. Он заворужено смотрел, как вяло перебирают ногами бритоголовые, как медленно летит черная точка петарды...

БАМ!!!

«Бойцы» застыли на полусогнутых ногах.

— Ходу!!! — скомандовал откуда-то издалека голос Ежа.

Генка с Ежом уже неслись во весь дух по аллее, причем Генка бежал значительно быстрее. Взыли, очнувшись от секундного шока, «грифы». Dark сорвался с места и в один момент догнал Ежа. Сзади ревела и топотала ногами погоня.

— Коробок!!! — крикнул на ходу Dark.

— У Генки... — с трудом выдохнул Еж. Бегал он плохо.

Dark рванул вперед, но догнать Коровина было нелегко. Но тот вдруг сам остановился, повернулся назад — лицо белое, глаза размером с полтинник

— чиркнул запал и



Динамика преступности в России

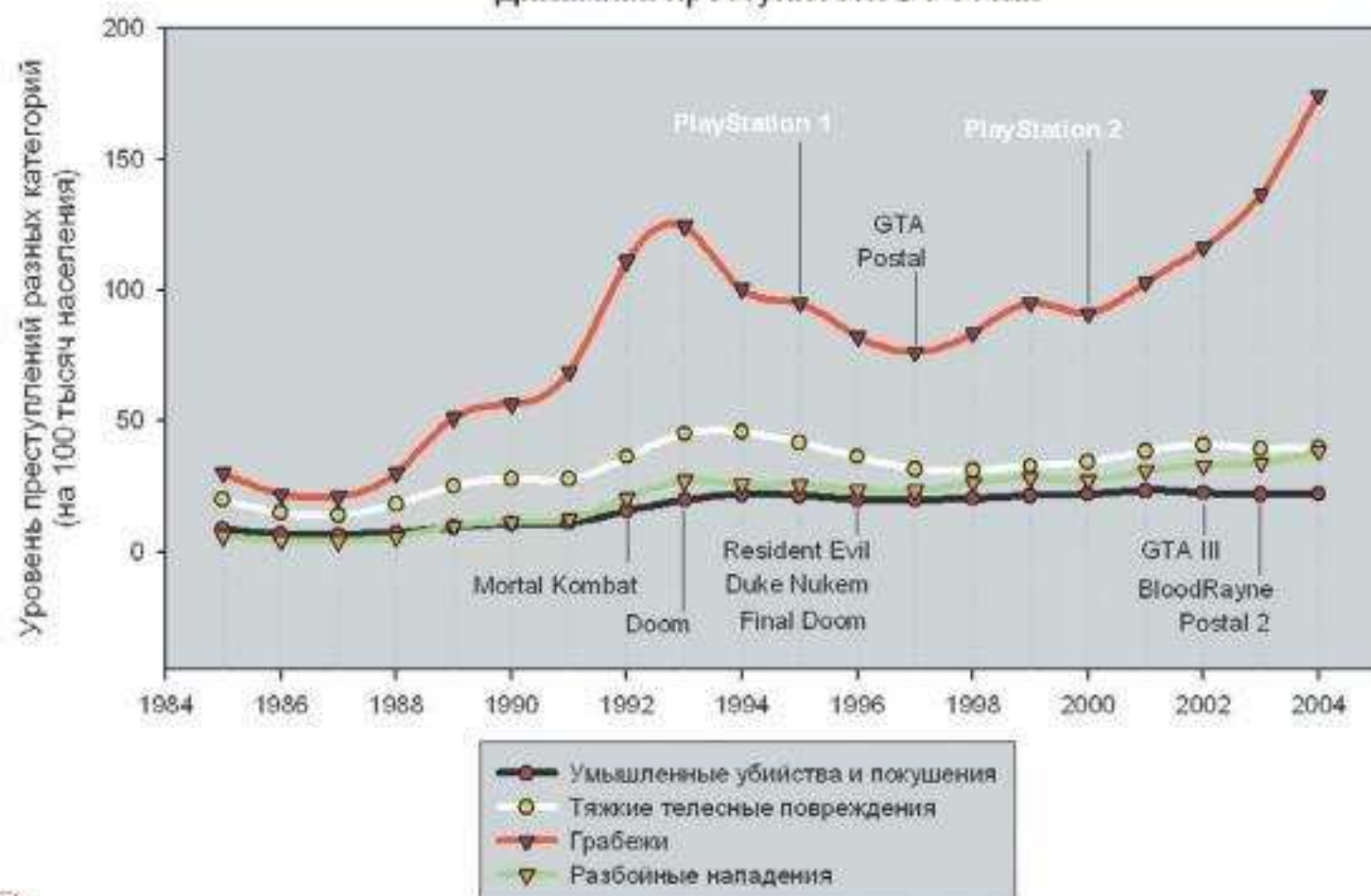


Рис. 2. Общая динамика преступности в России.

метнул петарду. Dark на бегу оглянулся: пого-ня замороженно следила за полетом снаряда. Еж бежал рядом.

БАМ!!!

Третья петарда лежала у Dark'a в кармане, но коробок был у Генки, а тот стремительно удалялся в сторону выхода из аллеи. Топот приближался. Dark припустил из последних сил. Сердце выскакивало из грудной клетки и стучало где-то в горле...

— Попался, гад!!! — над ухом просвистел кулак.

Dark немедленно обнаружил в себе скрытые резервы и прибавил ходу. Уже не помня себя, он выскочил на проспект, по инерции пролетел по нему до ближайшей остановки троллейбуса и без сил обхватил руками холодный бетонный столб. Рядом, на дорожном ограждении, глотал воздух ртом Генка.

— А где Еж? — прохрипел Коровин.

Ежа не было. Dark оторвался от столба и на ватных ногах побрел обратно в парк. Генка поплелся следом. Когда Генка с Dark'ом вышли на аллею, прямо навстречу им вырулил живой и почти невредимый Еж. Он шел прогулочным шагом и отряхивал на ходу куртку. Глаз подбит, губа кровоточит, но улыбка до ушей:

— Видали, как славно бабахнуло!
— А где... — Dark растерянно покрутил головой: бритоголовых в парке не было.

— Смотрелись, — засмеялся Еж. — Видать, подумали, что вы за подмогой рванули. Им невдомек, что мы тут втроем!

Генка вздохнул с облегчением. У Dark'a тоже отлегло.

Последний патрон

Многочисленные судебные иски к разработчикам игр, где их обвиняют во всех смертных грехах, как правило, заканчиваются ничем. Профессор Олсон из Гарварда говорит по этому поводу следующее: «Очень трудно документально доказать, влияют ли жестокие компьютерные игры на рост преступности. Здесь нельзя ориентироваться на общественное мнение и страшилки из подзаборных газет. Нет никаких данных, связывающих агрессивность молодежи с компьютерными играми. Все исследования, которые проводились в этом направлении, мягко говоря, неубедительны. Пройдет время, и мы будем вспоминать сегодняшние игры с ностальгией, а наши внуки задаваться вопросом — «Из-за чего было столько шума?»...

На выходе из парка приятелей встретил милицкий наряд.

— Безобразничаем, молодые люди? — поинтересовался сержант.

— Готовимся к баклажановой революции, — сострил Еж, потирая синяк.

Шутка не удалась. А после того как у Dark'a милиционеры обнаружили самодельную петарду, желание слушать шутки у них пропало совсем. Пришлось объясняться в отделении. Пожилая женщина-майор позвонила в школу классному руководителю, и вскоре подъехала Альбина Александровна. Поскольку за Генкой и Ежом ничего такого не числилось, их больше не трогали. Против Dark'a был злосчастный патрон.

— Ты же мог кого-нибудь поранить! — возмущалась женщина-майор.

— Это просто петарда, — оправдывался Dark.

— Мальчика надо бы показать психологу, — Альбина достала из сумки тетрадку с его

ОПЫТНЫМ ПУТЕМ...

Группа научных сотрудников Рочестерского университета задалась целью изучить, как игры воздействуют на способности человека усваивать визуальную информацию. Они провели целую серию опытов.

В одном из них они набрали группу добровольцев в возрасте от 18 до 23 лет и предложили им пройти несколько тестов. Первое задание заключалось в том, чтобы отловить на экране пульсирующую точку. При этом измерялось время, затраченное испытуемыми на каждый этап. Во время второго теста предлагалось подсчитать количество разных объектов, которые появлялись на экране на короткое время. Учитывалось количество допущенных ошибок. В третьем тесте вместо абстрактных объектов показывали буквы алфавита и небольшие тексты. В нем хотели узнать, насколько быстро люди улавливают смысловую информацию. Выяснилось, что заядлые геймеры справляются со всеми задачами намного лучше, чем остальные «морские свинки».

В другой серии опытов ученые хотели выяснить, какие именно игры лучше всего развивают способность усваивать зрительную информацию. Они набрали две группы добровольцев и заставили их играть в компьютерные игры. Причем одна группа играла в Medal of Honor, а другая мучила «Тетрис». По истечении отведенного времени обе контрольные группы усадили за тесты, которые были описаны выше. И что же? «Медалисты» порвали «тетрисистов», как тузик грелку! Что это значит? Это значит, что экшены очень хорошо развивают внимание и реакцию на зрительные раздражители.



сочинением. — Он увлекается компьютерными играми! Я как раз хотела поговорить на эту тему с его родителями.

— Игры надо запретить, — поддержала Альбину милиционерша. — По этому вопросу у нас Славик специалист, наш практикант из Академии МВД.

Молодой парень, до этого молча сидевший за компьютером, включился в разговор:

— Я как раз пишу диплом на эту тему.

Альбина привстала со стула и почти сделала Славику книксен.

— И как же влияют на детей жестокие игры? Слушай, Петров, — Альбина сурово посмотрела на Dark'a.

— Да, честно говоря, никак, — оговорил женщин Славик. — Анализ показывает, что игры не провоцируют никакого роста преступности.

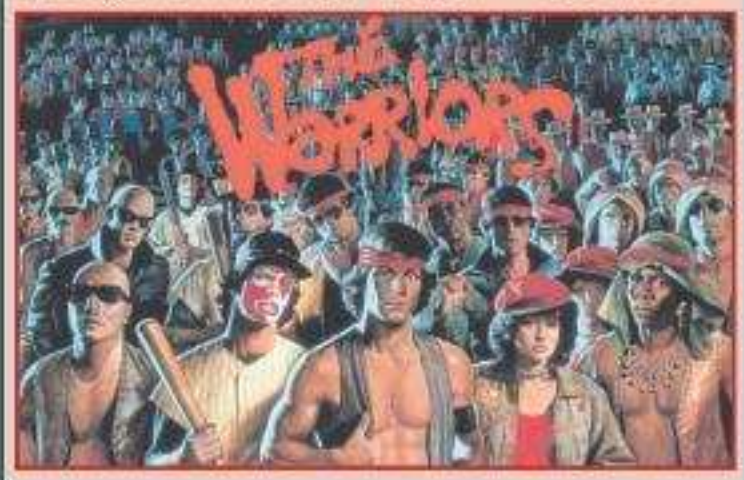
«Наш чемодан», — удовлетворенно подумал Dark.



ДИНАМИКА ПРЕСТУПНОСТИ

По сообщениям Агентства социальных исследований, представления жителей нашей страны о размерах и динамике преступности несовершеннолетних абсолютно не совпадают с данными официальной статистики. Согласно опросам, 66% взрослых считают, что за последнее время подростковая преступность здорово выросла, и лишь 18% думают, что она осталась на прежнем уровне. 3% опрошенных отметили ее снижение.

Точно такие же результаты дают опросы самих подростков. 67% уверены, что молодежная преступность растет. И это при том, что скучные цифры статистики говорят об обратном. Вполне возможно, в этом повинны средства массовой информации. Криминальные новости крутят на всех каналах чуть ли не ежечасно, и эти передачи имеют высокий зрительский рейтинг. Исследователи попытались составить общий портрет малолетнего преступника по данным опросов: 67% считают, что это в основном юноши; 86% уверены, что преступления совершаются под воздействием алкоголя или наркотиков. Первое предположение верное (около 90% малолетних преступников — представители сильного пола), второе — нет. В состоянии алкогольного опьянения ежегодно совершается лишь около 18% преступлений, а под кайфом — 0,5-0,8%!



— Не может быть! — ахнули хором Альбина и майорша.

— Если ребенок ведет себя как свинья в виртуальном мире, он будет хрюкать и в реальном! — встала в боевую стойку Альбина.

Американский феномен

Из решения суда США по поводу законопроекта о запрещении отдельных видов компьютерных игр (март 2001 года): «Нельзя ограничивать доступ детей, не достигших 18-летнего возраста, к жестоким компьютерным играм. Это не только безрезультатно, но и повлечет у них искажение представлений об окружающей действительности. Дети окажутся неподготовленными к настоящим жестокостям нашего мира. Компьютерные игры сильно отличаются от традиционных видов искусства — они интерактивны. Однако такая оценка поверхностна и даже ошибочна. Любая медиа (кино, телевидение, популярная и «высоколобая» литература) в той или иной степени взаимодействует со зрителем/читателем. Нет никаких свидетельств того, что игры когда-либо заставляли кого-нибудь совершать преступления или повышали общий уровень преступности. Никем не доказано, что интерактивность является причиной агрессивного поведения и что игры более вредны для потребителя, чем пропитанные насилием кинофильмы или другие развлечения».

— Правильно, — поддержала ее женщина-майор. — Если ребенок по несколько часов в день убивает виртуальных людей, это не может не повлиять на его психику. Вода рельсу точит.

— Но статистика говорит об обратном, — Слава порылся в бумагах на столе. — Вот, к примеру, данные по США о преступности среди несовершеннолетних за последние тридцать пять лет. Кривая неуклонно идет вниз!

Молодой человек выудил из папки листок с графиком (см. рис. 1). Женщины недоверчиво покрутили его в руках.

— Обратите внимание на период с 1970 по 1990 год, — Славик поводит карандашом

настоящему массовым явлением они становятся только в начале 1990-х, когда увидели свет **Mortal Kombat**, **Wolfenstein-3D** и **DOOM**. Народ оценил новое развлечение по достоинству. Как следствие — продажи персональных компьютеров стремительно поползли вверх. Началась глобальная компьютеризация! Эта часть графика, с 1990 по 2003 годы, нас интересует особо. На этой ветке отмечен выход самых неоднозначных тайтлов: **Resident Evil**, **GTA**, **Postal**... Там же показано появление особенно популярных приставок. И что же? Мы видим РЕЗКОЕ снижение уровня преступности среди несовершеннолетних. Поскольку за этот период в США не произошло никаких социальных потрясений, снижение преступности можно связать только с массовым увлечением компьютерными играми и развитием интернета.

Женщины озадаченно молчали.

Российская действительность

Вердикт апелляционного суда США по поводу ограничения продажи компьютерных игр, содержащих сцены насилия (июнь 2003 года): «...есть большая вероятность того, что подобные игры оказывают вредное воздействие на психику малолетних игроков. Однако степень этого воздействия слишком неопределенна. По мнению экспертов, представленные доказательства — несколько неоднозначных фактов и результаты таких же неоднозначных исследований — неубедительны и не указывают на какую-либо принципиальную связь между жестокими играми и психологическим здоровьем игроков. Правительство должно предоставить нам что-то большее, чем гипотезы и досужие домыслы».

— Как-то странно, — задумчиво пробормотал Генка. — С конца 1990-х в Штатах отмечалась масса случаев школьного беспредела, где погибло много людей. Причем многие из них так или иначе связывали с компьютерными играми. А на графике эти факты почему-то никак не отражены...

— График отображает лишь общее количество преступлений, — продолжал Славик. — Сколько бы ни погибло людей в отдельных эпизодах, учитывается только сам факт. А подобных фактов в США стало значительно меньше. Что мы и наблюдаем на графике.

— Зна-



Динамика преступлений, совершенных несовершеннолетними

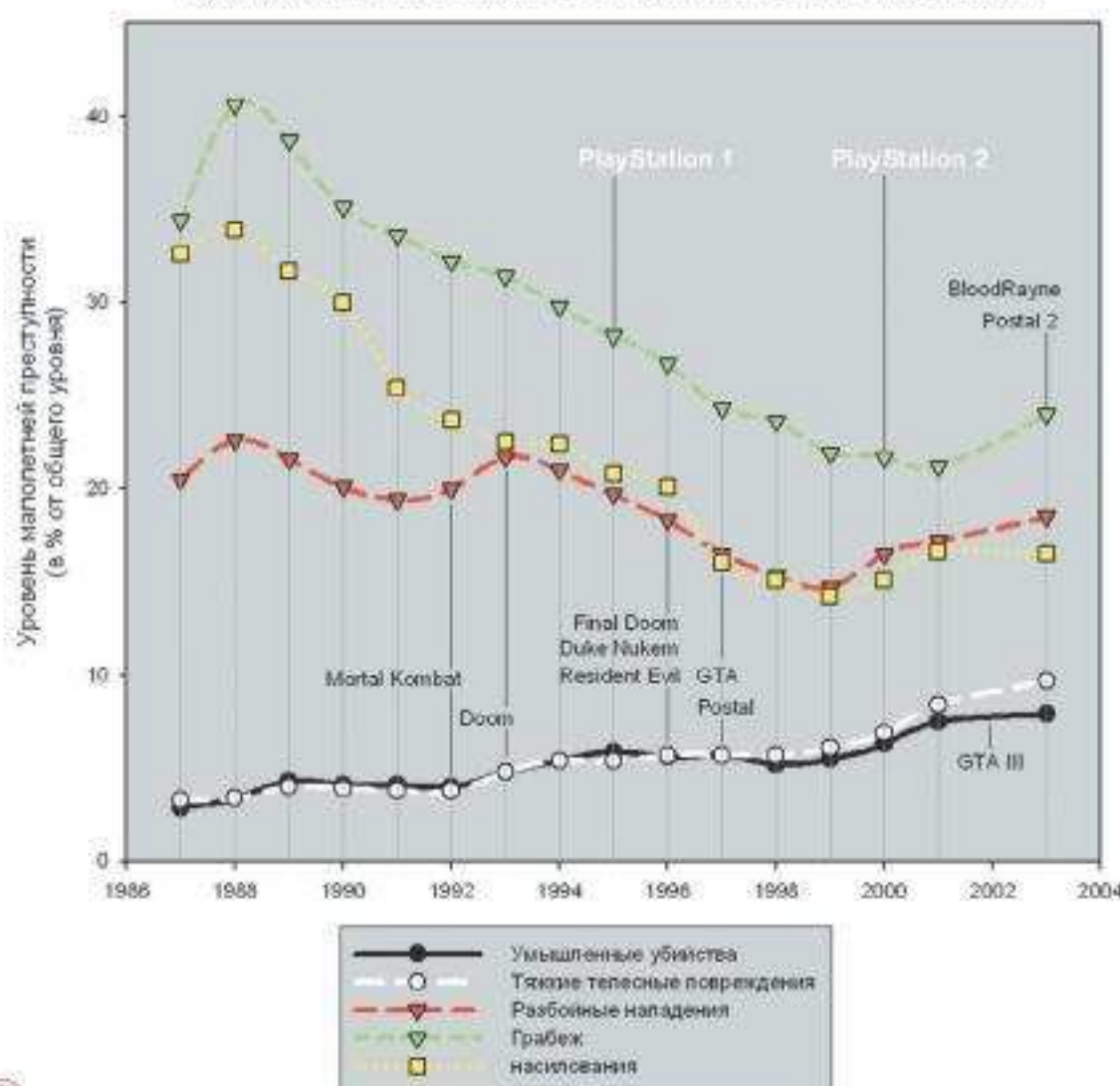


Рис. 3. Динамика преступлений, совершенных несовершеннолетними.

НЕ СИКВЕЛ.

НЕ ПО ФИЛЬМУ.

НЕ ПОД РОЖДЕСТВО.

ешь, Слава, не верю я никаким ФБР, — с сомнением в голосе сказала женщина-майор. — Вот если бы ты то же самое доказал на примере нашей страны...

— Одну секунду. — Славик поковырялся в папке и достал оттуда новый график (см. рис. 2). — Вот общая картина по России. Составлено по данным МВД РФ, взятым из ежегодника «Преступность и правонарушения». Статистика за 2003—2005 годы получена из сводок МВД с официального сайта www.mvd.ru.

Все принялись изучать новый график. Dark тоже захотел подойти поближе к столу, но едва он приподнялся со стула, как майор Галина Андреевна сердито цыкнула на него. В отличие от Коровина, Dark все еще был правонарушителем. И все из-за патрона, будь он неладен!

— Вот видишь, Славик. У нас картина совсем другая. Преступность растет! — почему-то обрадовалась майор милиции. — Как ты это объяснишь?

— Во-первых, в период с середины 1980-х до конца 1990-х наша страна переживала сильнейшие потрясения: смена политического строя, денежные и всякие другие реформы. Эти факторы на преступность влияют куда сильнее, нежели компьютерные игры. В отличие от американского, наш график не будет «чистым». Тем не менее даже по нему можно сделать определенные выводы. К примеру, существенно растет только линия грабежей. Но она претерпевает значительные колебания по всему периоду наблюдения — с 1984 по 2004 год. Предыдущий пик приходится на 1994 год, когда компьютеры только-только появились у нас и о каком-то отрицательном влиянии игр не могло быть и речи. Нет никаких оснований связывать с ними и сегодняшний рост грабежей. То же самое можно сказать о тяжких преступлениях. Все три линии на графике умеренно растут с «докомпьютерного» периода. Игры никак на них не повлияли. Это, кстати, график общей преступности, без учета возрастных категорий. Если же рассматривать группу несовершеннолетних, то там у нас наблюдаются точно такие же процессы, как в Америке.

Славик подмигнул Dark'у и попросил показать ему другую папку.

Особенности национальной молодежи

Из заседания окружного суда США на процессе по делу «о непристойных сценах в компьютерных играх» (июль 2004 года). Адвокаты общественной организации «За ребенка с человеческим лицом», почуяв провал, попытались переключиться на жестокие игры и получили со стороны суда



достойный отпор: «Описания насилия всегда использовались в литературе, искусстве и средствах массовой информации, чтобы верно передавать ход событий. Нет никаких предпосылок, чтобы исключить их из-под защиты Первой поправки (она посвящена свободе слова и самовыражения. — Прим. ред.) и передавать регулирование содержания компьютерных игр в руки правительства. Суд отклоняет претензии, поскольку представленные доказательства не подтверждают, что убийство полицейских в компьютерной игре ведет к фактическому насилию по отношению к представителям власти. Большинство исследований, на которые ссылаются ответчики, не имеют никакого отношения к играм. Все игры, представленные суду для оценки, имеют продуманный сюжет, хорошее художественное исполнение и развитую систему диалогов, благодаря которым действие развивается в зависимости от выбора игрока. Все средства, с помощью которых разработчики добились выразительности, законны».

— Смотрим общую картину молодежной преступности, — на стол легла новая диаграмма (см. рис. 3). — С начала 1990-х и по настоящее время наблюдается резкое снижение уровня изнасилований и грабежей. Нестабильна линия разбойных нападений, но в целом сегодняшний уровень преступности ниже, чем был в 1988 году, когда большинство людей даже не знали о существовании компьютеров. Отмечается незначительный рост тяжких телесных повреждений и убийств. Но этот рост начался задолго до массового нашествия игр. Динамика этих преступлений не изменилась. Если же мы с вами сложим значения всех составляющих вместе, то общий график подростковой преступности будет очень похож на американский. И вывод из него можно сделать следующий: увлечение компьютерными играми снижает преступность среди молодежи!

Еж, дремавший на стуле возле стены, мгновенно очнулся:

— Правильно говорите! Нужно больше уделять времени компьютерным играм! Ввести уроки игровой грамотности, а то ламеры на форумах уже замучили своими вопросами...

Поскольку на его реплику никто не отреагировал, Еж поудобнее устроился на стуле и опять задремал.

— Хорошо, — Альбина уже была почти готова сдать. — Но как вы объясните, что рост тяжких преступлений все-таки продолжается? Малолетние преступники убивают и калечат людей! Не этому ли их учат жестокие игры?!

— И это можно легко объяснить официальными данными МВД, — практикант перевернул диаграмму и положил на стол новый график (см. рис. 4).

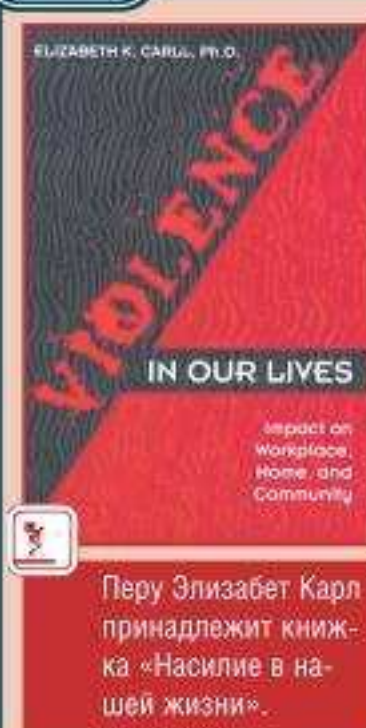
— Вот сводки по преступлениям с участием несовершеннолетних из самых неблагополучных регионов. Обратите внимание на их состав. Список возглавляют Сахалинская, Архангельская, Камчатская области, Чукотский автономный округ, республика Саха...

— Ну и что? — перебила его Галина Андреевна.

— «Рейтинг» возглавляют далеко не самые богатые регионы, где компьютеров должно быть меньше по определению, — ответил



ПЕРЕХОДНЫЙ ВОЗРАСТ



Перу Элизабет Карл принадлежит книжка «Насилие в нашей жизни».

В Америке существует такая организация, как Комитет по жестокости в компьютерных играх. Глава комитета, известный психолог Элизабет Карл, уверена: «Жестокие игры учат юношей тому, что насилие — эффективный способ разрешения конфликтов». Вооружившись этим посылком, «комитетчики» неустанно борются с насилием в виртуальных мирах.

Однако ученые из Великобритании проанализировали шесть научных работ из США, проштудировали массу сообщений о вспышках повышенной агрессивности в подростковой среде (используя, кстати, материалы того самого комитета), провели дополнительные исследования и выяснили, что...

А) Сцены насилия действительно оказывают очень сильное негативное влияние на малолетних детей. Они вызывают у них страх, тревогу и подавленное состояние. Особенно резко реагируют мальчики. Б) Подростки старшего возраста практически не реагируют на виртуальные убийства или реагируют очень слабо. Исследователи выявили в этой группе единственную проблему: каждый четвертый опрошенный хотел быть похожим на какого-нибудь героя игры, даже если он был «условно» положительным (как, например, Хитмен).

Славик. — Если бы игры увеличивали подростковую преступность, во главе списка были бы Москва, Московская область, Санкт-Петербург, Ленинградская область и т.д. Рост жестоких преступлений идет не за счет мегаполисов, а за счет удаленных и не самых развитых областей. Как только количество компьютеров на душу населения в этих регионах будет примерно такое же, как в европейской части страны, молодежная преступность там должна резко пойти на спад.

— Ну, пока мы и здесь без работы не сидим, — женщина-майор подмигнула Славике и показала рукой на Dark'a.

Практикант взял со стола патрон и стал задумчиво крутить его в руках:

— Если динамика снижения подростковой преступности сохранится, она может упасть до самого минимального уровня.

— Не совсем понимаю, как снижение преступности связано с компьютерными играми? — Генка и тут никому не давал покоя. — Допустим, геймеры в процессе игры учатся быстро обрабатывать большие потоки зрительной информации. Такая способность необходима, к примеру, будущим летчикам. Но убийца — он же не совсем нормален! Как игры могут удержать его от убийства?

— К тому же, если в играх его учат убивать! — Альбина, довольная поддержкой, чуть не погладила Генку по голове.

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО П НИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

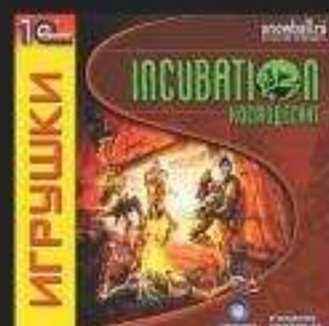
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



UBISOFT™



INCUBATION 
КОСМОДЕСАНТ

2003 год



2004 год



Рис. 4. Гол-топ регионов с самыми высокими показателями малолетней преступности (за 2003—2004 годы).

Мясо для психопатов

Люди, выступающие против насилия в играх, среди игроков традиционно считаются идиотами. Однако доказательства, которые вроде бы должны подтвердить их безопасность и даже полезность, порой выглядят куда как странно. Исследователи из штата Вашингтон задались целью определить краткосрочное влияние игр на уровень агрессивности человека. В своем отчете они сказали следующее: «Установлено, что у человека, играющего в жестокую игру, повышается артериальное давление и наблюдается некоторая нервозность. Уровень враждебности по отношению к окружающим остается без изменений».

Интересно, что они хотели этим доказать? С таким же успехом можно утверждать, что цирроз печени развивается от одной бутылки пива, а рак легких — после одной сигареты.

Еще одни исследователи, Джон Бек и Митчелл

Уэйд, изучив сотни статей и интервью, делают другие выводы: «Игроки лучше ориентируются в опасной ситуации. Они склонны к творческому подходу и стараются отойти от привычных решений. Их не останавливают временные неудачи. Задержка на пути к цели для игроков — всего лишь возможность начать сначала. Они глубже вникают в проблемы, более уверены в себе и имеют самые положительные перспективы в жизни».

Лестная характе-

ристика. Видимо, вскоре нашу цивилизацию ожидает глобальный расцвет, поскольку людей, не знакомых с играми, сегодня можно найти разве что в джунглях.

В колледже Бэйлор (Хьюстон) предложили использовать игры для специальных диет. В течение пяти недель 789 школьников из 13 школ совмещали ланч с игрой. Отмечено, что игроки при этом налегали на растительную пищу и ели большее количество фруктов и овощей, чем те, кто не участвовал в эксперименте. Вывод? Всем, кто хочет похудеть, нужно играть в игры во время еды! А лучше — вместе.

Славик покрутил в руках патрон и после недолгого раздумья ответил Альбине:

— Согласен. Убийца не совсем нормален. Тем не менее игры будут влиять и на него. В определенных пределах. У профессора Емельянова в работе «Преступность несовершеннолетних с психическими аномалиями» есть интересные цифры. По результатам судебно-психиатрических экспертиз, среди малолетних преступников за несколько лет в среднем признано невменяемыми — 5,32 %, имеющими психические аномалии — 59,92 %. Из них львиную долю составляют олигофрены (более 60%) и психопаты (около 36%). Как известно, олигофрения выражается в умственной отсталости. Интеллектуальные развлечения им не по плечу. А вот простые игры они вполне способны освоить. С психопатами сложнее. Это нестабильная личность, которая легко раздражается по пустякам и неадекватно отвечает на любую (даже мнимую) обиду. Хотя малолетних преступников-психопатов меньше, они убивают и наносят людям тяжелых увечий в два раза чаще, чем олигофрены. Из-за особенностей своей психики они с удовольствием играют в разного рода экшены.

— И как же на них влияют игры? — заинтересовалась женщина-майор.

— Так же, как и на всех остальных, — никак. Психопат, играющий в *Manhunt*, не станет еще большим психопатом, чем был до этого. Олигофрен после прохождения *Postal 2* не станет умнее...

— Так каким же образом снижается преступность?! — в один голос

воскликнули ошарашенные женщины. Генка застыл с открытым ртом.

— Очень просто, — Славик встряхнул патрон возле уха. — Пока они сидят за *Manhunt* и *Postal 2*, их нет на улице! Поэтому жестокие игры нужны и даже необходимы, чтобы эти аномальные товарищи проводили за компьютером как можно больше времени. И кармелеными играми их не заманишь. Им нужны кровь и мясо!

Практикант еще раз внимательно посмотрел на патрон и задумчиво произнес:

— А знаете, Галина Александровна, что-то он больно легкий. Можно посмотреть?

С молчаливого согласия майора Славик отошел к своему столу и вскрыл патрон ножницами.

— Пустышка, — воскликнул Славик и показал абсолютно пустой цилиндр. Там не было ни дробин, ни пороха!

Dark сидел в прострации: «Наверное, Еж проделал слишком большую дырку и все высыпалось!». Угрожающий заряд оказался на самом деле безобидной картонной бумажкой.

Все остались очень довольны таким исходом дела: майор — потому что не надо писать кучу бумаг по пустяковому случаю, Альбина — потому что любила своих учеников, Славик — потому что... да просто был рад и все! А про Dark'a и говорить нечего.

Практикант вышел на крыльцо проводить их. Альбина с Генкой пошли на остановку. Еж вспомнил, что ему надо в магазин за хлебом, и побежал, чтобы успеть до закрытия.

— Ну, давай, — Славик подмигнул Dark'y.

— Чтобы я тебя здесь больше не видел.

— Да ни за что! — засмеялся тот и вприпрыжку помчался догонять Генку.

Практикант посмотрел ему вслед, выбросил в урну окурки и отправил туда же с ладони горстку черного пороха. ■



АРМЕЙСКИЙ ФОРСАЖ

БЕЗУМНЫЕ АВТОГОНКИ НА СЕКРЕТНЫХ ВОЕННЫХ ПОЛИГОНАХ!



576
media

PLAY.TEN
INTERACTIVE

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© Comgame 576 Ltd, 2005. Все права защищены. © Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены.
© Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (095) 211-10-11, 967-15-81;
office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (095) 979-55-59,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Розничная продажа в магазинах фирмы

М. Вугов

SHIP IT

КАК СОЗДАЮТСЯ ИГРЫ:
ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

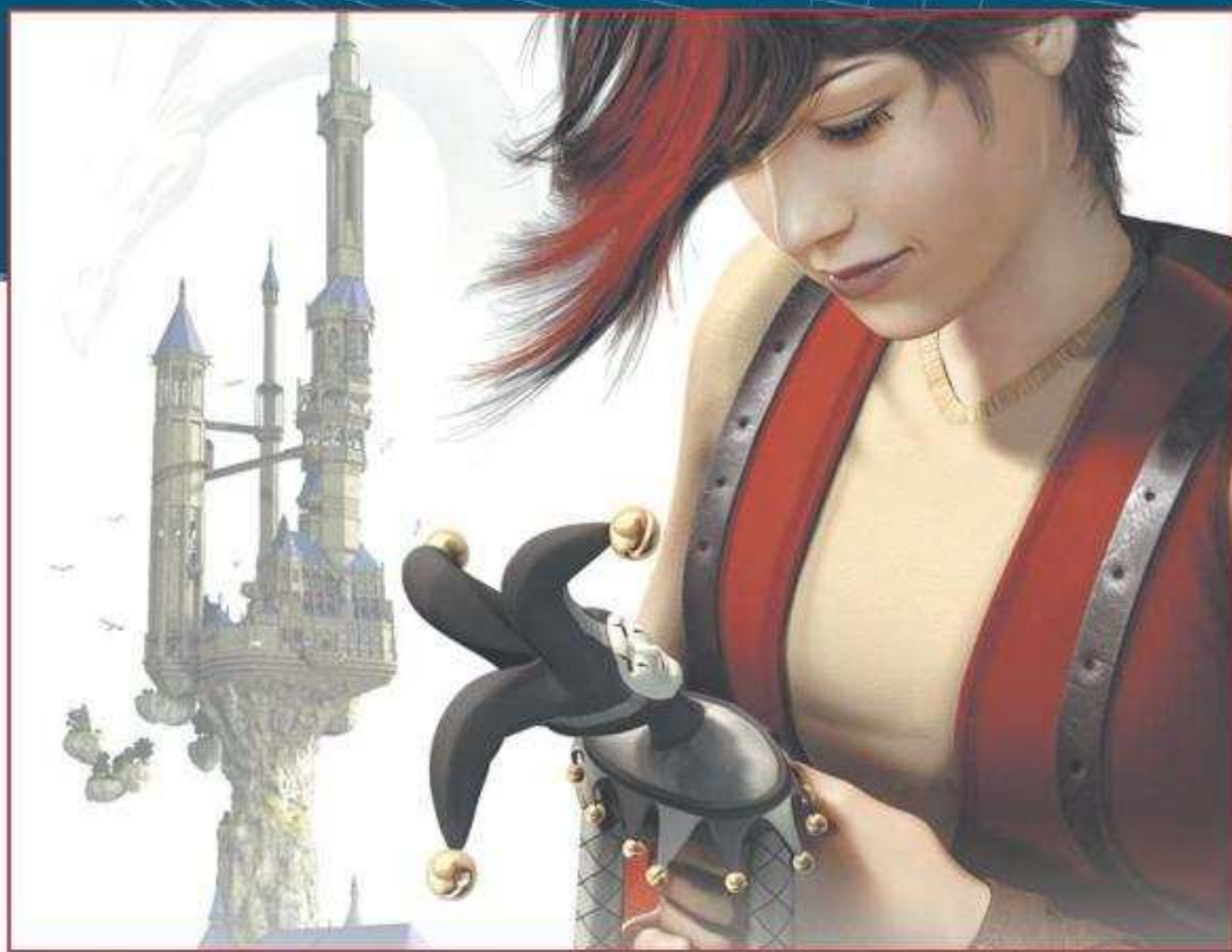
В воображении рядового игрока разработка игр представляется как некий линейный, распланированный от и до процесс. Концепция игры четко прописана в дизайн-документе, все знают, что делать, и отчетливо представляют, какой получится игра. На самом же деле все обстоит, мягко говоря, не совсем так: как и в любой отрасли, здесь хватает своего бардака. Чтобы развеять это заблуждение, а заодно раскрыть некоторые особенности разработки игр, мы представляем вашему вниманию «репортаж с передовой» — рассказ американского разработчика, выходца из России, который живет в Америке и работает в одной из тамошних игровых компаний (сообщить его имя и название фирмы мы, к сожалению, не можем).

Стадия первая: делаем что-то!

Для начала замечу, что я никогда не работал на конторы вроде **Electronic Arts** или **Ubisoft**, совмещающих разработку и издание игр (там, наверное, все по-другому), поэтому все, что написано ниже, относится только к независимым девелоперам. Независимый разработчик — это такой разработчик, у которого нет денег на создание игр, так что логичнее было бы назвать его сильно зависимым. Такая вот игра слов.

Начинается все с того, что разработчик (само собой, не один человек, а целая студия) ощущает свою независимость, то есть нехватку денег. Деньги в мире чистогана и наживы получают двумя путями — либо продавая что-нибудь, либо через инвестиции. Ясное дело, разработчику продавать нечего, ибо никакой продукции он не производит, и, следовательно, единственный способ раздобыть средства для него — инвестиции. Нормальные банки никогда не дают денег девелоперам — и правильно делают (потому что не факт, что они получат их обратно). Венчурные капиталисты, говорят, раньше давали, но теперь и они ученые. Остается последняя инстанция — издатели. Вот они денег дают — если сильно попросить. Модель здесь, в принципе, такая же, как в кино и литературе: издатель финансирует создание продукта умственного труда в обмен на долю в будущей прибыли. Хотя тут возможны варианты — вместо доли могут и всю прибыль попросить.

Чтобы «раскошелить» паблишера, нужно ему сначала что-нибудь впарить — простые разводы вроде «дайте нам денег, а мы сделаем вам суперигру от создателей «Тетриса»!» уже не работают. Издатель желает знать, что это за игра, почему денег нужно именно столько, а не вот столько, и когда все это будет готово. На данной стадии ни на один из этих вопросов никто не даст вразумительного ответа,



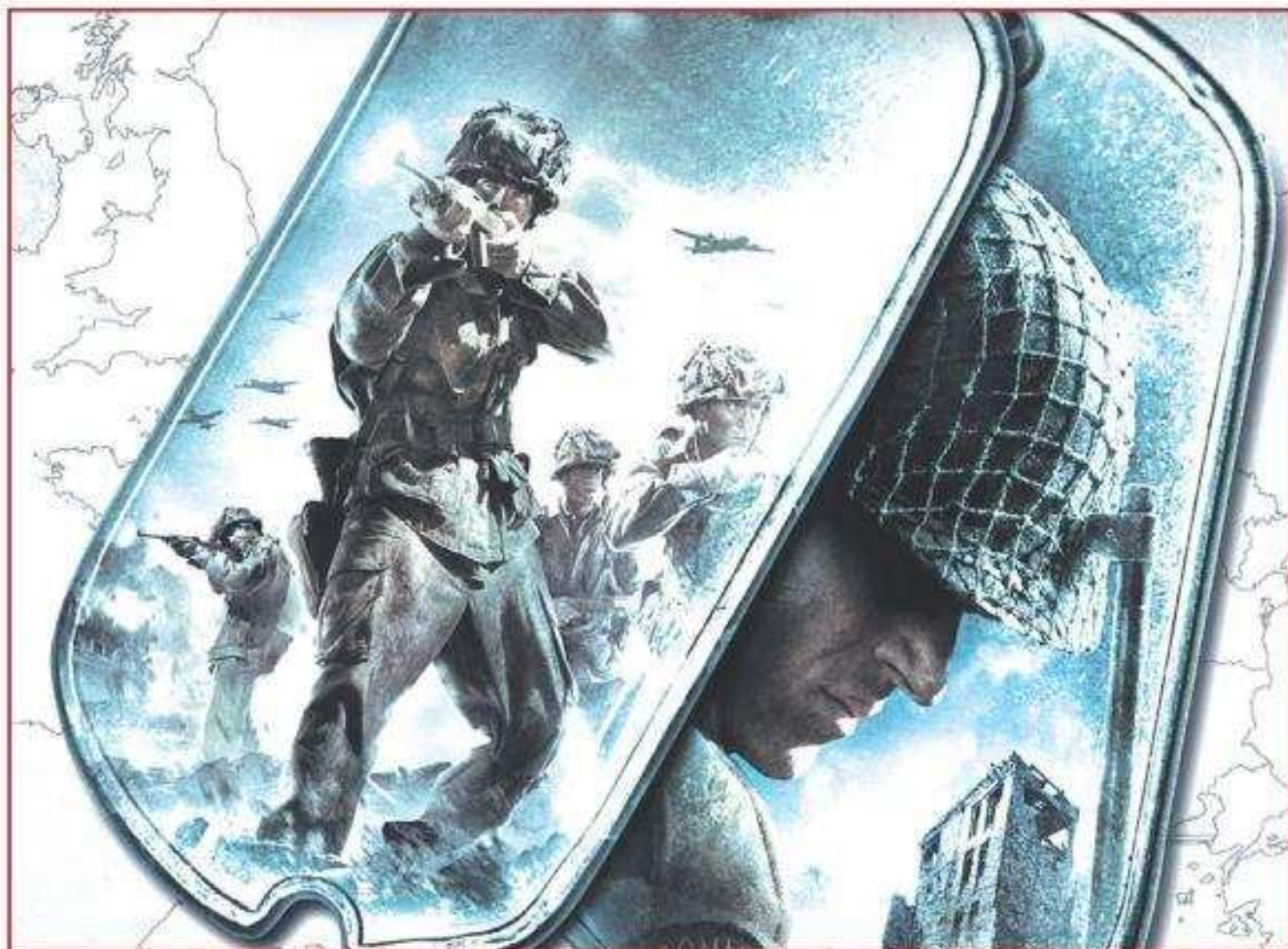
но таков ритуал. Посему издатель и разработчик составляют документ, который имеет такое же отношение к бизнес-плану в нормальной индустрии, как ритуалы полинезийских карго-культов к армейским инструкциям.

То, что описано в этом документе, никогда не увидит свет. Разница между начальным планом и финальным продуктом варьируется от минимальной (например, делали игру, где роботы мочат людей — получили игру, где люди мочат роботов) до серьезной (делали авиасимулятор — получили пошаговую фэнтезийную ролевую игру). Времени и денег, конечно, надо будет куда как больше, чем предусмотрено по плану — тут вариантов нет. Издатель, однако, внимательно изучает сей бред и подписывает контракт.

Как только появляются деньги и начинается работа над игрой, 95% сотрудников компании-разработчика читают этот самый план, говорят «Что за ...?!», садятся за компьютеры и начинают думать, как же они попали в та-

кую ситуацию. Ведущие программисты, художники и дизайнеры тем временем размышляют, как бы распределить задачи. Остальной народ тихо офигевает и начинает втихую писать резюме. В такой ситуации издатель присылает спасителя — продюсера. Продюсер — это менеджер, который, скорее всего, об игре услышал два дня назад, когда его босс как бы в шутку предложил ему поработать на этой должности, а так он вообще всю жизнь занимался покупкой рекламы на порносайтах. В какой-нибудь другой индустрии полное незнание предмета считалось бы недостатком — но только не у нас! Как говорится, меньше знаешь — лучше спишь. Знающие продюсеры попадаются редко.

Защищенный блаженным незнанием продюсер — единственный, кто не паникует в такой ситуации. Он бодро читает документ, напоминающий бизнес-план, и задает наивные вопросы. Наличие продюсера вселяет некоторую надежду во всех присутствующих.



Стадия вторая: прототип

Засланный издателем продюсер — это очень хорошо, ибо он единственный человек, который на протяжении долгого времени следит, чтобы все шло по плану. Один человек слаб, ему можно запудрить мозги, да и позиция в родной компании у него такая, что ему самому невыгодно говорить издателю о проблемах — ибо он сам тогда получит пистон. Дальнейший процесс разработки заключается в убеждении продюсера, что все, что ни делается — к лучшему. Продюсер будет менять перечисленные в первоначальном плане детали, добавлять денег и отодвигать сроки, но если он чувствует, что проект стабилен и идет по плану, он может начать придумывать всякие фишки... Это очень плохо, так как: а) вряд ли он придумает что-нибудь хорошее; б) делать придуманные им фишки — лишняя работа. Тут главное поддерживать баланс паники и уверенности: с одной стороны, продюсер должен быть достаточно уверен в успехе проекта, иначе он сам же его и отменит — потому что пистон за вовремя отмененный провальный проект куда меньше, чем пистон за неотмененный провальный проект; с другой стороны, он должен понимать, что все висит на волоске, и если он добавит новые фишки, то волосок оборвется очень быстро и резко.

Для этого у разработчика есть собственный продюсер, который помимо влияния на своего коллегу со стороны издателя пытается действительно что-то продюсировать. Внимательно изучая план, он находит наименее бредовые части и отдает их соответствующим отделам — программистам и художникам. Дизайнерам на начальной стадии разработки заняться нечем, поэтому они придумывают, чего бы им хотелось получить от всех остальных. Программисты и художники объясняют, почему это сделать нельзя, продюсер упрощает или меняет задачу, пока не получится такая концепция, которую в принципе можно реализовать, хоть

и за больший (раз в два) срок, чем по плану. После этого продюсер разработчика идет к продюсеру издателя и предлагает «улучшить» изначальный дизайн. Все это повторяется десятки раз.

Через некоторое время в этом процессе вырисовывается что-то реальное — это «что-то» гордо именуют «прототипом». Прототип обычно пред-

ставляет собой франкенштейна, собранного из кусков старого кода или сэмплов и арта, взятого из старых игр либо сделанного программистами (сами понимаете, какой это будет арт). К игре, к начальному и переработанному дизайну — а тем более ко всему доброму и светлому — этот монстр не имеет никакого отношения. Тем не менее большая часть кода из него попадет в финальную игру. Я думаю, именно то, какие куски с кодовой помойки были использованы для создания прототипа, и определяет конечный результат.



Katamary Damacy (PS2). Игры на ранней стадии разработки выглядят примерно так же, как этот мусорный шар.

Дальнейший процесс идет по накатанной — прототип начинает обрастать кодом и артом. Естественно, не всякий код можно дописать к конкретному прототипу. Это как в Katamary Damacy — не каждый мусор приклеится к конкретному мусорному шару, можно покатавать шарик еще и приклеить, а можно найти другой мусор (Katamary Damacy — консольная аркада, где за время нужно «вырастить» шарик-катамари до определенного размера. К шару приклеиваются предметы, которые меньше его по размеру. Поначалу это скрепки, батарейки, игрушки, крабы и другая мелочевка, а когда шарик вырастает в размерах, на него начинают нарастать животные, люди, крупные предметы и т.д. — Прим. ред.)...

В конце концов получается огромный такой мусорный шар, и никто даже не знает точно, из чего он состоит. Параллельно не прекращается процесс убеждения продюсера в том, что мусор выбран правильно и размещен в правильных местах. Так же, как и в Katamary Damacy, на все отведены свои сроки: каждые несколько месяцев нужно продемонстрировать очередное достижение — вот тут у нас должен быть шар диаметром один метр и 20 крабиков на нем, а тут нужны птички. Конечно, такие условия только усугубляют хаос — в попытке наклеить за оставшееся время 20 крабиков на наш мусорный шар попадают кошки, швейные машинки, горшки с цветами и пр.

Стадия третья: «трясучка»

После появления продюсера и прототипа ничего особо интересного не происходит. Программисты что-то делают при помощи палки и веревки, артисты что-то рисуют, дизайнеры меняют дизайн. Поскольку множество людей делают вещи, зависимые друг от друга, но без какой-либо координации между собой, развитие игры напоминает случайный,

но неумолимый ход судьбы, как в фильме **Twenty Bucks**. Кто-то не сделал вовремя модель робота? Заменяем ее Годзиллой! Система взаимодействия моделей не позволяет нам устроить файтинг, который был главной фишкой игры? Не проблема — вместо файтинга будет бой на картах! Таймеры глючат так, что нельзя сделать миссию с гонками? Хорошо, пусть вместо гонок будут прыжки в длину. У главного героя оружием был лазерный меч, но единственный инженер, который готовил шейдеры, работает над Годзиллой? Вместо меча будет магическое йо-йо! Моделлер, делавший медведей, развелся с женой и ушел в залой? Ничего страшного, у нас есть другой моделлер — он может сделать из Годзиллы крокодила (а вот рисовать медведей он, к сожалению, не умеет). Продюсер позаботится, чтобы все изменения нашли свое отражение в дизайне.

Помогает в этом процессе то, что работающей игры никто не видит, каждый трудится над своим маленьким кусочком, поэтому простор для фантазии весьма широк. Сие брожение умов идет процентов 90% времени, отведенного на проект (с учетом постоянных сдвигов даты выхода). Когда становится понятно, что дальше тянуть нельзя, пора бы собрать игру и выпустить ее наконец, начинается так называемый crunch, по-русски — «трясучка». Старт «трясучки», как правило, приурочен к анонсу игры.

Если читать игровые сайты и журналы, все кажется очень простым: какая-то компания объявляет игры, потом долго-долго делает их и после нескольких переносов даты релиза все-таки выпускает. На самом деле объявляют только те игры, которые уже практически готовы, большинство же проектов закрываются еще до анонса, когда становится понятно, что игра не выйдет. Анонс — очень важный шаг, анонсированные игры закрывают редко. Но перед тем как издатель объявит проект, разработчик должен его продемонстрировать.

Собственно, к этому моменту и приурочена «трясучка». Из кучи кода и арта, которую делали последний год-два, нужно собрать нечто, что издатель примет за игру, наделает скриншотов и роликов и примет заказы у магазинов. Хорошо, если на это дадут хотя бы месяц — но обычно меньше.

Народ начинает вкалывать. Работают в выходные, работают по ночам. При этом ни у кого нет ни малейшего представления, что в итоге получится. Это как сбор головоломки с картинкой, только саму картинку потеряли (пока не соберешь достаточно кусочков, непонятно, что ты вообще делаешь), а кусочки



друг к другу не подходят, поэтому их нужно резать ножницами и дорисовывать в процессе. На этом этапе многие не справляются, из-за чего многие игры закрываются, так и не став известными широкой публике и даже не получив названия. Индустрия, однако, помнит о них, ибо эти проекты навечно остаются в резюме всех участников. Отмененный проект — это не так круто, как готовая игра, но партия отмененных примерно равны одному готовому.

Конечный продукт «трясучки» отправляют издателю, где люди, ворочающие деньгами, смотрят на него первый раз. Люди эти в играх ничего не понимают и не играли даже в **Pong** (древняя аркада, некогда крайне популярная в США. — Прим. ред.), они нечто вроде присяжных. Задача продюсеров, которые представляют им игру, рассказать, как хорошо она будет продаваться и как дети будут выпрашивать деньги на нее у родителей.

Стадия четвертая: казнить нельзя помиловать

Итак, игру представляют на утверждение. Тут возможно три исхода: игру утвердят, поименуют и объявят, игру отменят или (самый неприятный вариант) предложат переделать и приходиться попозже. Последний вариант — на самом деле разновидность второго, единственное отличие в том, что издатель, списавший кучу денег, желает получить хоть какую-то сатисфакцию. Сатисфакция включает в себя кормление пиццей малолетней аудитории и заполнение ими же 200-пунктовых опросников, что в просторечье зовется фокус-группой. Фокус-покус заключается в том, что группа неких непонятных подростков, которые абсолютно не в теме, указывает разработчикам, что и как нужно сделать в игре. Сама идея фокус-группы замечательна — проверить, как публика принимает продукт — однако в игровой индустрии приняли за правило ориентироваться именно на их отзывы. Представьте себе, как фармацевты (к примеру), испытав новое лекарство от геморроя, которое ни черта не лечит, попросили



как публика принимает продукт — однако в игровой индустрии приняли за правило ориентироваться именно на их отзывы. Представьте себе, как фармацевты (к примеру), испытав новое лекарство от геморроя, которое ни черта не лечит, попросили

бы испытуемых заполнить подобный вопросник: не добавит ли нам фенолфталеина в наше лекарство? Может, вот на этом шаге синтеза вместо возгонки диоксидбарбитурилла разложить леденцы Halls на иридиевом катализаторе? Или не хватает ашдваэсочетыре? После нескольких фокус-групп даже от первоначальной зыбкой концепции игры не остается камня на камне, и проект в результате или хоронят, или выпускают на PC под видом обучающей детской игры (как вариант — хентайный симулятор знакомств).

Если проект отменяют, начинают лететь головы: у издателя, а больше всего — у разработчика. Народ увольняют, студия, в худшем случае, закрывается. Новички при этом часто уходят из игровой индустрии, ветераны же не унывают, а просто добавляют еще одну строчку в свое резюме — отмененный проект тоже какой-никакой опыт. Я читал резюме людей, которые работали над играми многие годы, но не участвовали ни в одном завершеном проекте. Мне кажется, отмененных проектов вообще намного больше, чем проектов, добравшихся до прилавков.

Если же издатель все-таки утверждает игру, ей дают название и обозначают дату выхода. После этого вероятность отмены крайне мала, поэтому люди, знакомые с игровой индустрией только по прессе, очень редко узнают об отменах.

Дата обычно одна и та же — Рождество. Поскольку большинство просвещенного человечества либо крестьяне, либо их близкие потомки, время окончания полевых работ вызывает инстинктивное желание потратить кучу денег. Забавно, что график множества хайтек-компаний по всему миру до сих пор подчиняется климатическим сезонам. Перед Рождеством нужно разместить заказы, рекламу и прочее, поэтому есть куда более близкая дата — E3. На E3 надо показать что-то такое, что неискушенный человек может принять за финальный продукт, поиграть в него и даже получить от этого удовольствие. Многие не знают, что E3 — не столько повод потолкаться и посмотреть на полуголых девок (и даже не способ снабдить журналистов материалом на весь следующий год), сколько место и время для заключения контрактов на поставку игр в магазины. Туда приходят заказчики (buyers) от разных сетей и смотрят, чем бы им забить склады. Показ на выставке очень важен — даже если проект не будет показывать публично, заказчики его обязательно посмотрят и сделают выводы.

Стадия пятая: до и после E3

Показывать игру десятку человек из своих рук — это одно, а оставить ее на стенде, где бездельники, журналисты, журналисты-бездельники и даже люди из индустрии будут свободно подходить и тыкать в нее пальцами, — совсем другое. E3-версия должна содержать хоть какой-то игровой процесс и целый день работать на тестовой консоли (автор статьи работает в студии, которая занимается приставочными тайтлами. — Прим. ред.), которая куда ближе к потребительской приставке, нежели dev kit разработчика (даже за-

грузка с DVD — серьезная задача, так как на девелоперских консолях игра грузится с жесткого диска). Поэтому начинается еще одна «трясучка» — еще сильнее, чем при производстве предыдущей версии. Для лучшего разнообразия на этой стадии подключают тестеров.



Алекс Наварро, редактор сайта GameSpot, рассказывает в своей колонке, что в период работы тестером ему приходилось проводить за телевизором по 70 часов в неделю. За одной и той же игрой.

До того как стать разработчиком, я думал, что нет в мире лучше профессии, чем тестер игр. Сиди себе целый день, играй и получай за это деньги. Видимо, так думал не только я, потому что тропы в отдел кадров для тестеров все никак не зарастет, а наоборот — колеется все глубже и глубже. Народ надеется получить работу, которая состоит в сидении целый день (а иногда и ночь) перед консолью с видеоманитофоном наизготовку и в отлавливании багов в игре, которая только из багов и состоит (во время разработки последнего проекта мне приходилось закрывать глюки с пятизначными номерами). Баги нужно документировать, причем подробно. Тестер должен описать последовательность действий, которая вызывает ошибку, объяснить, в чем выражается баг («Залезть в робота, включить гипердрайв, прыгнуть три раза, вернуться в штаб-квартиру и посмотреть стратегическую карту — враги теперь обозначаются оранжевым цветом вместо красного»), поместить это описание в базу данных и ответить на вопросы программиста (которые на простом языке обычно звучат так: «Ты там накурился, что ли?! У меня все работает!») и в конце концов добиться устранения

ошибки тем или иным способом (с тестера спрашивают за открытые им баги).

Также нужно понимать,





8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«Страна Игр» рекомендует

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — спешком от многого вы рискуете отказаться»

«Страна Игр»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буханскую и непальскую кавалерию...

«GVW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майами вылезли шесть дивизий моих морехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой инок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз22», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



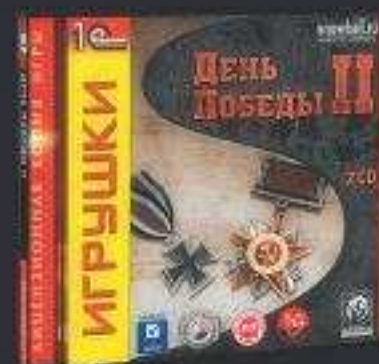
snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



что программист, к которому этот баг попадет, совершенно не заинтересован в его исправлении. То есть, если брать глобально, он в этом, конечно, заинтересован, потому что если не исправлять глюки, игру не допустят ни на Е3, ни тем более к релизу, а его самого уволят. Но на самом деле это сродни заинтересованности советского человека в соблюдении правил социалистического общежития — да, если напиться, врубить на полную мощность магнитолау «Ростов-136УЭ», петь песни и бить молотком по трубам, то соседи не выспятся, придут на работу злые и не выполнят план, в результате чего из магазинов пропадут все продукты и товары народного потребления. Но в глобальном масштабе советский человек не был заинтересован в таком исходе (что абсолютно не мешало ему напиваться ежедневно — если у него к тому была склонность). Ведь дело в том, что с программиста спрашивают не за глюки, а за фишки, которые он все еще должен реализовать. В плане же время на починку багов обычно вообще не предусмотрено (за них спрашивают с тестера, как с самого крайнего). Поэтому в обязанности тестера еще входит и капание на мозги программистам, капание на мозги ведущим программистам, капание на мозги своему менеджеру, чтобы тот накапал на мозги ведущим программистам и продюсерам.

За все это платят смешные деньги и не берут в штат. Любый желающий может представить себе работу тестера, взяв первый попавшийся тайтл и начав играть в него по 8—12 часов в день в течение недели. При этом играть придется не в готовую игру, от которой можно получить удовольствие, а в ее отдаленное подобие. И так на протяжении нескольких месяцев.



На Е3-стендах производителей приставок экспонируются только самые стабильные и отлаженные игры.

В результате совместной «трясучки» тестеров и разработчиков получается версия для Е3. В зависимости от уровня команды, удачи и кармы есть несколько градаций качества итогового продукта: самый низкий уровень — для показа за закрытыми дверями, в темной комнате, под водку и только заказчикам, самый высокий — показ на стенде платформо-держателя (**Sony, Microsoft, Nintendo**). Таким компаниям всякий мусор не нужен, им подавай только первоклассные хиты. Высший пилотаж — изготовление демки на отдельном диске и раздача ее на Е3 халявщикам. Это серьезная заявка, так как для создания такого диска нужно не просто иметь стабильную игру, но еще и выполнить кучу условий и тестов, по которым производитель консоли определяет пригодность продукта: допустим, если выдернуть геймпад, игра должна сказать что-нибудь вроде «пожалуйста, воткните устрой-

ство обратно и не балуйтесь больше».

Сама Е3 — последняя передышка перед финальной доводкой игры и отправкой ее на «золото». После Е3 начинается самая страшная «трясучка». Те «кранчи», что были до нее — жалкое подобие. Чтобы игра вышла в ноябре-декабре, она должна быть готова максимум в октябре, да и то лишь тогда, когда есть договоренность с заводами, печатающими диски. Заводы эти не резиновые, а наша игра — не единственный проект, выходящий под Рождество, поэтому промедление смерти подобно. С мая до октября у нас есть полгода, чтобы доделать тот единственный уровень с двумя монстрами, который показывали на выставке, до полной игры с 60 уровнями и 280 монстрами, а также роботами, мотоциклами и моторными лодками (в Е3-версии их не было и в помине, как не было еще примерно сотни других фиш).

Послушав байки тех, кто приехал с выставки, народ принимается за работу, ибо задачи наконец-то поставлены и цель видна. Отзывы обычно такие: «Аааааа, я видел, как какой-то двухсоткилограммовый отаку играл в нашу игру и сказал своему другу, что это лучше, чем секс!»; «Я говорил с младшим помощником заведующего отделом писем читателей сайта www.c00lgamez.freehosting.some-provider.pl, и он очень лестно отзывался о нашем проекте!»; «Когда наша игра зависла, я так ловко пнул стенд, что все демо-юниты на нем перезагрузились, а остальные наши сотрудники в это время отвлекали народ, строя живую пирамиду возле конкурентов!», «Я набрал восемь сумок постеров с Ларой Крофт!», «Я отстоял 10 часов в очереди на просмотр Half-Life 2, а когда подошел мой черед, ее опять украли».

Дальнейшее очень сильно напоминает постройку дома с одновременной поклейкой обоев, подводом коммуникаций и вселением жильцов: с одной стороны — исправляются баги, с другой — добавляются новые фишки. Типичный баг на этой стадии выглядит следующим образом:

Баг №3891: странное поведение телефона.

Воспроизведение: «Если звонить по номеру 555-9182, справляя большую нужду в туалете, никакого соединения не происходит и в то же время сильный ветер морозит попу. В проекте сказано «в туалете должно быть тепло и сухо» и «все телефонные номера должны либо соединяться, либо выдавать сигнал «занято». Прошу исправить для майлстоуна №17. Подпись: тестер Петя из квартиры №57».

Комментарий телефониста: «Телефоны еще не подсоединены, однако никакого ветра из телефонов быть не должно, переназначаю баг синоптику».

Комментарий синоптика: «Сейчас зима, и морозный ветер в наших широтах — обычное явление. Поясните, пожалуйста, подробнее».

Комментарий строителя: «Стены в туалете еще не возведены».

Все строители работают над вертолетной площадкой на крыше, если вы не хотите вертолетов, мы можем все бросить и начать огораживать туалет».

Петя: «Когда будут стены? Нам нужно что-то сделать к майлстоуну №17. Вертолеты, конечно, тоже нужны».

Продюсер: «Стен в туалете решили не строить, звонить из туалета — негигиенично».

Тестер Петя: «Снова о баге №3891. Телефон не работает даже из гостиной».

Строитель: «Телефоны исключены из проекта, пользуйтесь пневмопочтой, только осторожно — пока не проложили отдельные трубы, пневмопочта использует канализацию. Закрываем, багом это больше не считается».

Такое веселье идет почти до самого конца, и только последние пару недель проект стабилизируется и начинается подгонка под требования производителей платформ (если это консоли), а также исправление оставшихся багов без добавления новых фишек и убирания старых. Народ постепенно переселяется в офис — во многих студиях есть спальные места, души, кухни и телевизоры для просмотра любимых сериалов. Ходить домой как бы и незачем. Написать про этот период что-то конкретное я не могу, потому что из-за постоянного недосыпания все происходящее очень сильно напоминает бред и мозг старается избавиться от таких воспоминаний.

Стадия шестая: мы сделали это!

Процесс добавления фиш и починки багов может идти бесконечно, поэтому важно прервать его, пока он не подчинился законам диалектического марксизма-ленинизма и не развился по спирали, то есть ушел в штопор. Не то чтобы это плохо — иногда игра получается куда лучше (см. Half-Life 2), однако это и

весьма опасно, так как выйти из штопора удается нечасто, да и народ, участвующий в нем, сильно пани-



кует.

В определенный момент разработчики решают больше не добавлять новых фишек и закончить исправление багов. Следующий майлстоун объявляют «code complete» и даже

О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS®

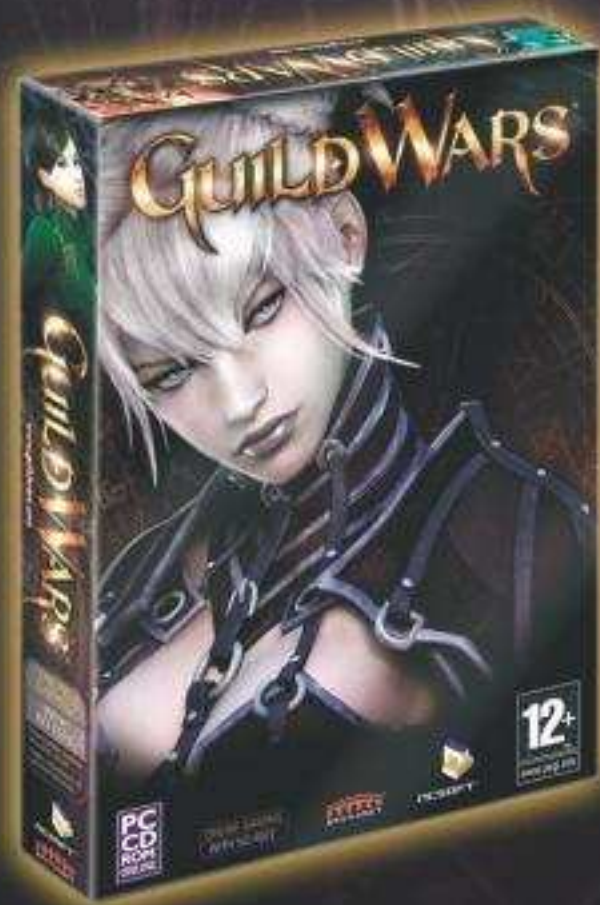
БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*

Забудьте об абонентской плате!
Наслаждайтесь безопасной игрой
на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично
развивающийся мир с постоянно
обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия
игры и доступ в Интернет.

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ



Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка.
Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться **клиент**
игры, **два мануала** и **карточка активации эккаунта**.



PCSOFT®

www.guildwars.com



NCsoft, логотипы NC, ArenaNet, Guild Wars и все соответствующие логотипы и эмблемы NCsoft и ArenaNet являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками корпорации NCsoft. ©2005 корпорация NCsoft и ArenaNet. Все прочие торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@afia.ru).

идут на такой экстрим, как блокировка кода от самых ретивых программистов. Фичи, конечно, еще добавляют, но уже украдкой, и даже тестируют их перед включением в рабочую версию. Наступает пора «сабмишена».

Идея «сабмишена» (производное от выражения «to beat into submission») состоит в том, чтобы убедить производителя консоли, что игра, будучи продана большому количеству людей с различными расстройствами центральной нервной системы, не вызовет потока судебных исков с их стороны и со стороны их опекунов.

Не знаю, как сейчас, но когда меня учили на программиста, самым первым был урок про неостанавливающуюся машину Тьюринга. Этим термином обозначают насмерть забавованную программу. Так вот, самый первый урок программиста состоит в том, что такую машину невозможно опознать, пока она не уйдет в свой бесконечный цикл. То есть смотри на нее три дня, пиши другие хитрые алгоритмы — все равно не узнаешь, остановится она или нет, пока не попробуешь. Применительно к нашим баранам это значит, что программы забавованы по определению (так как доказать обратное нельзя). Исходя из такой предпосылки, продавать программы людям с расстройствами тоже нельзя, ибо их неуравновешенная психика пострадает при столкновении с багами. Однако в нашем мире возможно все, лишь бы прибыль была. Цель «сабмишена» состоит в оправдании такого жестокого поступка.

Поскольку цель недостижима принципиально, процесс ее достижения не может быть рациональным по определению. Это ритуал очищения. Игру записывают в специальном формате на специальные носители (которые нигде не используются — для некоторых приставок игры нужно записывать чуть ли не на восьмидюймовую ленту!), заполняют кучу документов и отсылают надлежащим образом производителю консоли. Платформодержатель имеет свой штат тестеров, которые параллельно проверяют еще 50 проектов, присланных на этот же самый «сабмишен» и на которые они в течение пары недель должны дать ответ — останавливается ли эта конкретная машина Тьюринга на любой ленте или так и работает без остановки. Сами же тестеры проверяют игру сугубо формально: все ли кнопки названы верно, какое сообщение появляется, если выдернуть карточку памяти и воткнуть китайскую подделку, и т.д. Отыграть игру полностью им не по силам, особенно если это какая-то навороченная RPG с 80+ часами геймплея.

Однако, как и в каждом ритуале, здесь есть и рациональная часть — пока проект находится в процессе «сабмишена», сотрудники компании-разработчика и их тестеры все еще играют в него и вылавливают баги. Поэтому когда приходит результат «сабмишена», можно сравнить число багов, на которые случайно наткнулись тестеры производителя приставки, с числом багов, найденных самим девелопером. Если числа близки — хорошо, значит, «сабмишен» выявил почти все глюки и самые критичные ошибки уже исправлены. Если числа сильно расходятся — тоже хорошо, значит, баги, найденные разработчиком, встречаются так редко, что даже тщательный «сабмишен» их не выявил. Покупатели на них точно не наткнутся, тем более

мы их и так пофиксим. Очищение произошло, душа у всех спокойна — игру отправляют на второй «сабмишен» (он, естественно, ничего не выявляет), а оттуда — на завод.



Вопреки всякой логике «эксперты» ESRB выставляют рейтинги лишь на основе ролика, предоставленного самим разработчиком.

Параллельно с «сабмишеном» идет процесс «продакшена», к программированию не имеющий никакого отношения: игра получает рейтинг у ESRB (для этого нужно выслать им ролик из игры — они его посмотрят и поставят рейтинг практически от фонаря. Иными словами, рейтинг получишь такой, какой сам захочешь), пишутся прохождения, рисуются обложки и мануалы. Поэтому как только игра официально получает добро, ее можно сразу печатать со всеми причиндалами. Но и это еще не конец.

Рынок у нас глобализированный, и очень часто игры издают на нескольких территориях сразу (во всяком случае игры, сделанные в США). В первую очередь они, понятно, выходят в Северной Америке, а дальше нужно делать версию для Европы.

Европа отличается двумя неприятными особенностями: во-первых, там до черта разных языков, а во-вторых, там кривой телевизионный стандарт — PAL (кто хочет поспорить — поищите данные по импорту американских DVD в Европу и наоборот). Игру нужно переделывать. Проблема в том, что языков никто толком не знает, да и времени на переделку особо нет. Например, представьте, что в каком-нибудь файтинге два года разрабатывали и балансировали игровую систему и раскладывали каждый удар по кадрам, а тут вдруг нужно сделать PAL-версию... Там все анимации вручную по кадрам сделаны — ни ускорить, ни замедлить не получится (не переделывать же сто тысяч человеко-дней работы?), выпустим мы это все как есть. А то, что наши спортсмены-каратисты за торможены немного, не беда — все равно в Европе смотрят неправильные телевизоры. Размер пикселей другой? И что? Нам теперь все ролики заново рендерить? У нас их люди со стороны делали, которые давно уже ушли по своим делам. Так что получите-ка полоски на экран и сплюснутые рожи.

Утешить европейцев может только одно: к моменту выхода игры в

Старом свете баги, которые нашли уже после финального «сабмишена», исправят. Разобравшись с евроверсией (т.е. найдя все места, где текст забит в текстуры/код, хотя сейчас такое редко увидишь, народ руку набил), можно приниматься за японскую — если японцы проявят к проекту хоть какой-то интерес. Самое сложное в японской версии — добавить поддержку их непостого, прямо скажем, языка и шрифты на 2000+ знаков (это вам не французские буквы с хвостиками). Хорошо, что телевизионный стандарт там нормальный, американский, не чета европейскому.

Может зайти и дальше — издателю захочется выпустить версию для PC. Тут уже все просто — ее отдадут каким-нибудь болгарам, пусть портируют на здоровье. Зато потом наиболее «продвинутые» люди на форумах, поиграв в кривой порт, сделанный непонятно кем за смешные деньги, будут разглагольствовать о том, какие отстойные игры на приставках.

Над интернациональными версиями работают всего несколько человек. У остальных начинается «отходняк». Первым делом разработчики читают обзоры и посылают друг другу особо прикольные цитаты: «Эй, Джон, тут один товарищ пишет, что наши роботы управляются по алгоритмам боевых роботов NASA. Это правда?». Джон: «Да, правда — если заменить NASA на **Namco**, а боевых роботов — на персонажей из **Pac-Man**». «Невероятно реалистичные гоциллы создают ощущение, что вы смотрите художественный фильм, а не играете в игру...» — «Какого черта? Какие же это гоциллы? Это медведи! &^%* @!»». «Сайт supac00lgamerz.net дал нам 8 баллов из 11, цитирую: «its betta gaem then Hollo 2 my g/f irl sez so to but we cant give it 11 becuz it aint got no ninjas liek Ninja Gayden ima gunna buy teh game when parents give my plasystation back cuz they took it when i got into a fight wit that crazy guy in skool stupid fcks omglolz he is like totally nuts and they took my playstation becuz of that wtf they need to chill out lol»». Дальше идут форумы, их читать еще интереснее, чем обзоры.

В это самое время начинают названивать работодатели, поскольку завершение проекта, как ни печально, — период увольнений. Некоторые студии увольняют людей между проектами, чтобы уменьшить расходы или просто набрать на те же места студентов и платить им меньше. Бывает и так, что люди сами уходят, насмотревшись на весь этот дурдом, — либо в другое место, либо вообще из игровой индустрии, надеясь, что там будет лучше. Откуда работодатели узнают телефоны, для меня загадка, по моему, это самые крутые инсайдеры в нашем бизнесе.

Все получают авторские копии, подписывают их друг другу и стараются забыть об этой игре как о страшном сне. Собираются митинги, где обсуждают, что же в этот раз делали неправильно, и все дают обещание работать в следующий раз нормально. Очевидно, что в следующий раз все будет точно так же — и самое печальное, что все это знают. ■



AGE *of* EMPIRES® III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
 делает игру, совершенную во всем».*
 РС ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
 столь сногшибательно».*
 ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
 СТРАНА ИГР

Microsoft
 game studios

ENSEMBLE
 STUDIOS





КАК Я ПОПАЛ...

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мы продолжаем с чашками чая в руках, сигарами в зубах и хорошим настроением в душе беседовать с разработчиками компьютерных игр. Сегодня на повестке дня следующий вопрос: «Как обычные, нормальные люди выбирают себе такую нелегкую профессию?». О том, как становятся разработчиками, вам расскажут:

nek — Юрий Некрасов, директор CrioLand;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

Penguin — Елена Худенко, PR-менеджер «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

Zorich — Дмитрий Гордевский и Яна Боцман, писатели-фантасты;

Richy — Дмитрий Бурковский, руководитель игрового отделения компании «Новый Диск»;

Yavorsky — Олег Яворский, PR-менеджер GSC Game World и GAP Entertainment.

Ну а мы, «Игромания» в лице Владимира Болвина, Светланы Померанцевой и Алексея Макаренкова, проследим, чтобы собеседники не пытались скрыть самые интересные подробности своей биографии, которые относятся к разработке компьютерных игр.

Каких не берут в космонавты

Когда не было компьютерных игр, мальчишкам и девчонкам было значительно легче мечтать о будущей профессии — или в космонавты, или в балерины. Ну, или в актеры. В результате же несостоявшиеся космонавты и балерины становились дворниками, буфетчицами и даже «мастерами по уборке нечистот вручную» — профессий не таких престижных, но необходимых всем и каждому.

Сегодня, когда есть игры, многие хотят заниматься их разработкой профессионально. Однако этому благородному делу у нас еще нигде не учат. Нет в России такой профессии — «разработчик компьютерных игр». Кто же тогда делает игры? Как эти люди попали в индустрию и смогли в ней закрепиться?..



В России до сих пор нет учебных заведений, которые бы готовили специалистов для игровой индустрии. И тем более их не было тогда, когда большинство из вас оканчивали высшие учебные заведения. Выходит, вы в свое время изучали посторонние предметы. Как же вам удалось пробиться в разработчики?



[nek]

Думаю, у каждого это происходило по-разному. Я, например, закончил физический факультет Новосибирского государственного университета (кафедра автоматизации физико-технических измерений), где обучался созданию автономных систем, действующих без участия человека. Я до сих пор считаю, что сочетание физик-программист для игровой индустрии одно из самых удачных. В играх часто приходится моделировать особенности реального мира, а программист, знающий физику, будет глубоко понимать сущность законов природы.

Математическая подготовка у физиков тоже на уровне. Получив диплом, я не думал всерьез о компьютерных играх. Сначала работал в лаборатории, которая занималась (и сейчас занимается) разработкой космических и авиационных тренажеров. Именно там, как ни странно, я познакомился с трехмерной компьютерной графикой. Когда СССР окончательно «перестроился», наступили тяжелые времена — ни заказов, ни зарплаты. Что-то надо было делать, и я решил создать собственную игровую компанию. Как-никак за плечами было почти десять лет работы в сфере трехмерного моделирования.

И все было бы чудесно, пока мне не стукнуло 35 лет. Кризис среднего возраста — кажется,

что пропустил в жизни что-то важное, куда-то не успел. Кто-то в такой ситуации бросает семью — я бросил работу. Но оказалось, компьютерные игры для меня и есть то, что важно. И я вернулся в геймдев. Создавать новое предприятие в сегодняшних условиях гораздо тяжелее, чем можно предположить. Где-то на грани возможного. Вообще, если вы преуспевающий сотрудник солидной фирмы и вас посетила мысль сколотить собственную команду разработчиков, сходите для начала к психиатру. Я не отговариваю, есть и успешные примеры. Если вы хороший программист или художник и хотите работать в игровой компании, устроиться можно. Индустрия постоянно расширяется, нужно все больше рабочих рук. К примеру, мы сейчас набираем людей — и если вы из Новосибирска, у вас есть хороший шанс.

Если же вы ничего не умеете, определитесь для начала, кем вы хотите быть. Проверенный факт — на то, чтобы стать хорошим программистом или художником, уходят годы. Одновременно совершенствовать и программирование, и художественные таланты можно, но в два раза тяжелее. На это способны только те, кому действительно нравится





программировать и рисовать. Один практический совет: если вы прямо сейчас изучаете 3ds Max, учтите — делать геометрические построения способны многие, а вот умение обрабатывать сложные текстурные раскладки сильно повысит ваши шансы при трудоустройстве в игровую компанию. Еще больше шансов у тех, кто научился работать с анимацией персонажей. Если умеете оживлять компьютерных героев — вы нужны индустрии. По моим ощущениям, это самое востребованное направление. С такими скиллами, кстати, можно и в киноиндустрию попасть. Правда, такой труд нельзя назвать легким, но одним из самых интересных — точно.

Руководство Легата



Я тоже не училась делать игры. Окончила математический факультет КГУ (Калининградский государственный университет) по специальности «прикладная математика». Да еще с красным дипломом — как последний ботаник! Факультет математики легким не назовешь, поэтому зарабатывать я начала сравнительно поздно — на четвертом курсе стала «эникейщиком по вызову» в одной маленькой конторке, которая занималась реставрацией памятников старины. «Прикладывать» математику в такой должности было нелегко. Примерно в это же время увлеклась веб-дизайном и веб-программированием, и вот тут существенная теоретическая подготовка сильно помогла. Немного набравшись знаний, устроилась на работу в родной университет, в лабораторию «Интернет и информационные ресурсы». До самого окончания университета писала там движки для сайтов (на PHP, JavaScript, используя MySQL и HTML).

С командой «КД ЛАБ» познакомилась очень давно (еще до выхода «Вангеров») и, честно говоря, всегда мечтала когда-нибудь стать ее неотъемлемой частью. Пыталась устроиться тестером, но по ряду причин не вышло. Зато показала свои способности веб-программиста во всей красе, и перед самым выходом «Периметра» про меня вспомнили — попросили сверстать «Руководство Легата». А чуть позже предложили попробовать себя в качестве PR-менеджера. Кандидатур на это место было несколько, но выбрали именно меня (благодаря тому, что я свободно владела английским и немецким языками, а также имела опыт создания и поддержки веб-сайтов).

Согласна с Юрием по поводу физиков-программистов — это правильные ребята (неправильные от-

числяются до окончания университета). Присоединяюсь к его советам по поводу устройства на работу. От себя добавлю несколько рекомендаций для новичков.

Не стоит брать руководство игровой компании измором, ежедневно заваливая их письмами (особенно если к письму прилагается непрошеный объемный архив). У нас был случай, когда соискатель отправлял резюме с образцами своего творчества (весом около 5 мегабайт) каждые полчаса! Имейте терпение — разработчики люди занятые и не всегда могут ответить сразу.

Не забывайте обозначить тему своего письма. Мы очень часто получаем сообщения с резюме без темы, а иногда даже без текста в письме — вся информация в аттаче. Помните, мы живем в век спама и вирусов, поэтому такие письма, скорее всего, направятся прямиком в корзину.

Ну и, само собой, важна неординарность, отличное качество. Но если вы хотите, чтобы к вам отнеслись серьезно, надо вдумчиво писать письма. Чересчур необычные резюме лишь спугнут работодателя.



К разработке компьютерных игр я приступил в 1992 году. Тогда группа программирующих романтиков-интеллектуалов образовала в Калининградском государственном университете команду K-Division. Вместе с ними я начал делать игры. Играть у нас любили все, но мы рассматривали игры не как обычное развлечение, а как интересную программную задачу. Программисты, из которых, собственно, и состояла K-Division, заодно рисовали графику, делали звук, занимались геймдизайном.

Но программировать у меня получалось не очень бойко. Мой код почему-то приводил остальных в шок. Причем я даже не понимал, что в нем такого странного. Зато мне лучше других удавалась работа по организации игрового процесса. В гейм, как принято сейчас выражаться, дизайне (см. титры к игре Biprolex).

Через несколько трудных лет K-Division из студенческого кружка выросла в «КД ЛАБ», профессиональную компанию разработчиков компьютерных игр. В этой трансформации я принимал непосредственное участие. Мы сделали это своими руками.

Сценарий «военных» математиков



Мы с Яной писатели и не работаем в какой-то конкретной игровой компании. Однако в последнее время охотно пишем сценарии для компьютерных игр. Мы тоже в свое время не думали, что будем этим заниматься. Дмитрий учился в Харьковском государственном университете и закончил мехмат по специальности «прикладная математика». Яна получала высшее образование в Харьковском институте радиотехники по еще более «заковыристой» специальности — «системы автоматического проектирова-

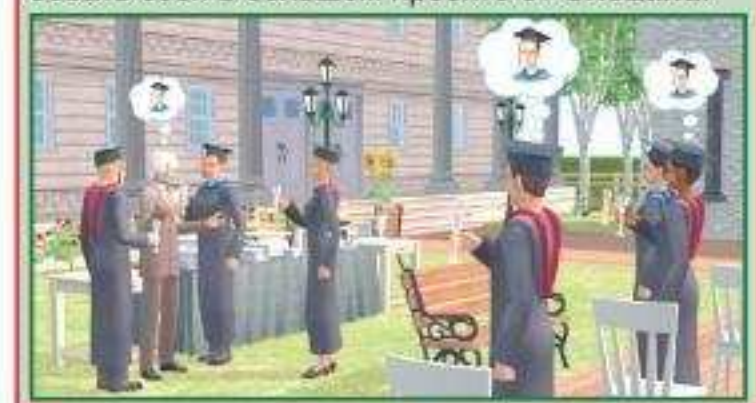


ЭКСПА БЕСПЛАТНО

Часто молодые люди, умеющие немного программировать, чуть-чуть рисовать, слегка владеющие игровыми редакторами, говорят себе — мой час настал, пришла пора предложить себя игропрому. Действительно, чем они хуже других? Ноги, руки, голова — все в наличии! Само собой, они сразу хотят высокую зарплату и солидную должность. Такая постановка вопроса хороша, если человеку есть что предложить будущему работодателю. А если тот сразу видит, что у претендента нет опыта и необходимых навыков? Молодого человека заворачивают назад. И так происходит в одной конторе, в другой, в третьей. Несостоявшийся игродел разочаровывается и оставляет попытки попасть в геймдев — это, мол, совершенно бесперспективно. По этому поводу Сет Робинсон (директор Robinson Technologies) как-то заметил:

«Порой я слышу стенания о невозможности пробиться в игровую индустрию. Что туда берут только опытных людей... Возможно, так и есть. Но что мешает получать этот опыт? Нет ничего проще — работайте бесплатно! Попробуйте устроиться в игровую компанию где-нибудь неподалеку от вас. Вероятно, они возьмут вас на стажировку. Один из моих коллег, Грег Смит, начинал именно с этого, а теперь он ой как неплохо зарабатывает».

Такое вот простое решение предлагает Сет. В России до недавнего времени подобный подход встречал еще одно препятствие — большинство действующих игровых компаний располагались в Москве или Санкт-Петербурге. Сегодня география игропрома значительно расширилась. Практически в любом крупном городе можно найти людей, которые делают игры. Например, Юрий Некрасов предлагает всем желающим из Новосибирска хоть сейчас попробовать себя в большом проекте от CrioLand.



ния». Это было в 1995 году. Таким образом, мы оба по первому образованию математики, алгоритмисты и программисты, а вовсе не писатели (и уж тем более не разработчики игр). Потом мы получали философское образование, писали романы, защищали диссертации и много еще чего делали, то есть занимались вещами интересными, но с играми никак не связанными.



ОТ КАЖДОГО ПО ВОЗМОЖНОСТЯМ, КАЖДОМУ ПО...

Рассказывая как-то о своем пути к игровому олимпу, Пол Джейкуэйз (Paul Jaqua) из id Software не скрывал возможных трудностей и развеивал напрасные ожидания: «Многие почему-то думают, что все разработчики гребут деньги лопатой. Гребут, но не все. Только звезды могут позволить себе «Феррари» последней марки. Но чтобы стать звездой, нужно изрядно потрудиться. Зеленым новичкам на самом деле предстоит адский труд — и никаких гарантий, что о них когда-нибудь напишут в газетах. Из каждых десяти тысяч мальчишек и девочек, которые видят себя разработчиками компьютерных игр, лишь некоторые станут настоящими профессионалами. А в звезды пробьются вообще единицы».

Не стоит ожидать, что работодатель немедленно оценит по достоинству все ваши таланты. Сначала наберитесь опыта. Участвуйте в разработке любительской модификации, но относитесь к проекту так, будто он коммерческий. Моя работа в игровой индустрии начиналась с небольшого контракта на девять недель с компанией Coleco. Это была забавная идея сделать фэнтези-RPG для примитивного устройства по считыванию штрих-кода. Когда проект завершился, я уже был художественным директором и под моим началом трудился целый отряд разработчиков, которые делали игры для компьютеров ColecoVision, Atari 2600, Intellivision и ADAM.

Каждый мечтает о славе. Но, по правде говоря, большинство работающих в этой области не видят своих фотографий в журналах, не разъезжают на спортивных автомобилях, не могут позволить себе ежемесячного отдыха на тропических островах.



Всенародно любимый Дмитрий «Гоблин» Пучков (бывший игровой журналист, переводчик-локализатор, а с некоторых пор еще и сценарист) и его Mazda.

Мечтать об этом не вредно, но вряд ли вы сразу окажетесь наверху или даже посередине. Индустрия кишит баснями о быстром успехе, но большинство звезд проходило все ступени, начиная с самой нижней. Конечно, это не говорит о том, что не стоит метить высоко только потому, что я так сказал. Можно сразу пытаться устроиться в известную команду. Однако вы должны четко понимать, что эти компании успешны в первую очередь потому, что берут на работу только людей с опытом».

Вот так жестоко Пол обломал надежды начинающих разработчиков на леопардовые носки на каждый день, дюжине блондинок с высокой грудью на вечер и замене «Мерседеса» новой моделью по причине заполненной окурками пепельницы. Тем более в России, где игровая индустрия еще на стадии становления.

Однако за развитием отрасли мы всегда пристально следили — среди наших друзей и знакомых полно программистов. А началось все осенью 2003 года. Мы тогда получили от Best Way приглашение поработать сценаристами для игры «В тылу врага». Потрудились неплохо, все остались довольны. Так и пошло. Сегодня работаем с CrioLand над космосимом по нашему роману «Завтра война». Разумеется, нас приглашали как писателей (про другие способности разработчики, вероятно, даже не догадывались). Надо отметить, знание естественных наук и, скажем так, инженерное образование очень помогает в работе с геймдевелоперами. К примеру, время от времени нам передают рабочую демо-версию игры, для которой мы пишем сценарий. Нам надо знать, что умеет игровой движок и как это может быть реализовано. Бессмысленно вставлять в сценарий воздушные бои, если юниты в игре изначально рождены ползать и летать не могут в принципе. Чтобы лучше понять механику игры, мы берем и просто читаем скрипты миссий. Иногда развлекаемся: что-то в них добавляем, убавляем — в общем, занимаемся «экспериментальным модостроением». Тут важно посмотреть, как именно твой сценарий «перекладывается» на язык скриптов. Это позволяет избежать ошибок в последующей работе. Будь мы «чистыми» гуманитариями, подобный уровень работы был бы нам недоступен.

В любом случае, если ты хочешь работать над сценарием компьютерной игры, то:

а) Должен писать на русском языке грамотно и стилистически аккуратно.

б) Даже самый поверхностный синопсис, то есть краткое изложение сюжета игры, должен быть предельно конкретным. Кто, что, где, когда, как и почему — все это важно. Все остальное — шелуха. Если застрял, намудрил, не можешь придумать удачную сюжетную связку, честно пиши: «Здесь сюжетная связка. Считаю ее несущественной, пока что пропускаю».

в) Должен в совершенстве владеть материалом, на котором основана игра. При этом фантастические сюжеты не избавят тебя от ответственности. Сценарист фэнтези-игры про эльфов обязан знать, чем отличается английский длинный лук (longbow) от композитного тюркского лука. А космический симулятор требует наличия хотя бы некоторых представлений об астрономии, физике и ракетостроении.

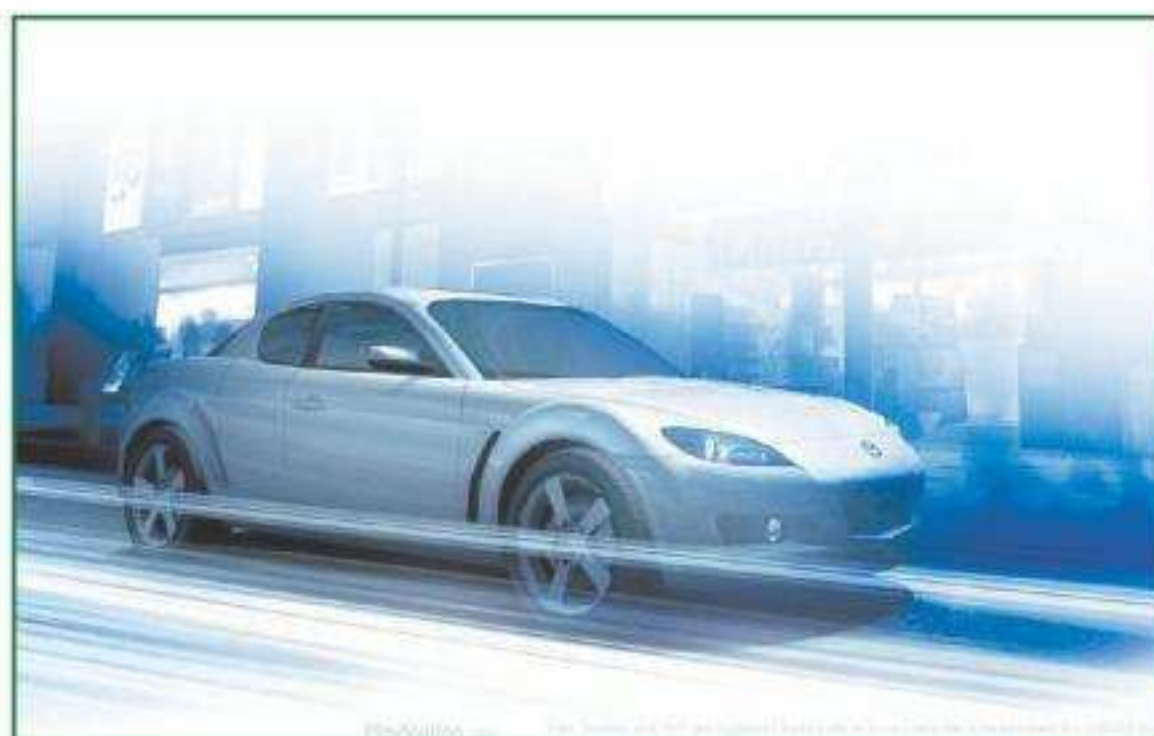
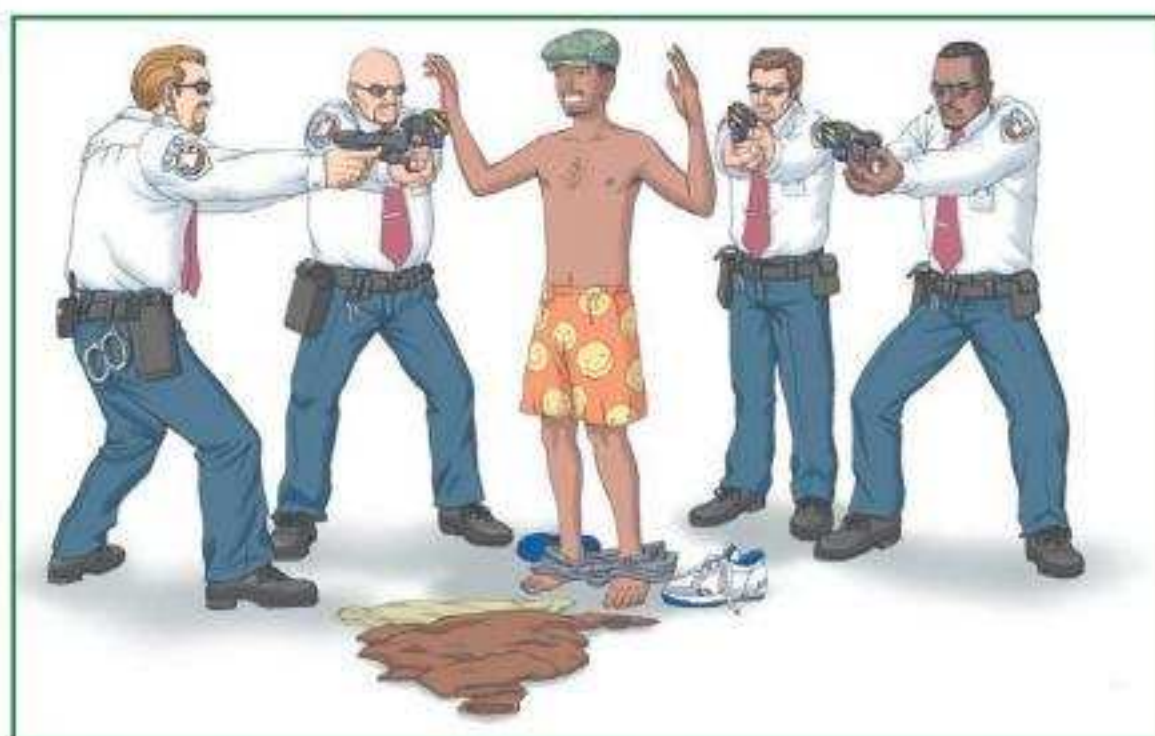
Казацкие будни



[Yavorsky]

А я попал в разработчики, вернее в индустрию, по чистой случайности. Учился в 2000 году на четвертом курсе романо-германской филологии университета им. Шевченко в Киеве и ни о чем подобном не думал. Жил тогда в общежитии вместе с большой и веселой студенческой братией. И вот в один прекрасный день товарищ моих сокурсников «вышел» на меня с предложением попробовать себя штатным переводчиком в «фирме, которая занимается компьютерными играми». На его предложение я тогда посмотрел скептически. Играми увлекаюсь с детства, но, видимо, подсознательно помня, как меня за них гоняли-ругали родители, не воспринял предложение о работе всерьез. Не думал, что это возможность влиться в структуру, способную





дать мне стремительную карьеру и обеспечить безбедную старость. И все же желание заработать копеечку на хлеб насущный взяло верх (а других предложений на тот момент не было).

Фирма эта называлась **GSC Game World**, и на тот момент она была еще маленьким, можно сказать, семейным предприятием. Правда, прежде чем взять на работу, мне устроили испытание — самое необычное из всех, которые мне доводилось проходить. Мне устроили экзамен по телефону! Задача состояла в том, чтобы отвечать на поставленные вопросы по-английски на время. Вопросы попались двух категорий: одна часть — на знание специальной терминологии (альфа-, бета-версия и тому подобное — тут я плавал и всячески выкручивался), а вторая — игровые, но на военную тематику: расшифровать/перевести, что такое APC (бронетранспортер), chopper (вертолет) и так далее. Тестирование проводилось поздно вечером, фактически ночью. Не знаю, зачем это было сделано, возможно, хотели опробовать знание английского в экстремальной обстановке.

Но вообще было даже весело. Длилось тестирование с полчаса. Отняв от горячего уха трубку, я еще раз ухмыльнулся и пошел спать. Прошло недели две. Я уже успел и подзабыть об этом инциденте, как вдруг мне позвонили и сказали, что все чудесно, по конкурсу прошел. Сейчас уже не помню, обрадовался я тогда или нет, но в назначенное время прискакал на знакомство с компанией. Офис состоял из двух одинаковых комнат. Сидело в них около 25 человек, и первое, что бросилось в глаза, — все в домашних тапочках и одеты кто во что горазд. Я снова усомнился в правильности выбора, но тут вышел

Антон Большаков, радужно поприветствовал и пригласил меня проходить. Отступать было некуда.

Мы зашли во вторую комнату (в ней тогда из мебели была пара поломанных стульев и одинокий теннисный стол). Поговорили с Антоном, договорились о задачах и условиях работы. Во время разговора я даже как-то перестал замечать убогую обстановку — настолько интересная получилась беседа. Вскоре я уже приступил к рабочей вахте. Был август 2000-го, заканчивались работы над первыми «**Казакками**». Народ в офисе вовсю их тестировал. На мне лежали обязанности по переводу документации, переписка с издателями и поддержка форума нашей игры. Позже, помимо локализации и перевода, мне поручили общение с прессой и внешние связи компании.

Подводя итог, хочу сказать, что безумно рад удачно сложившимся обстоятельствам: я получил не только хорошо оплачиваемую работу, огромный опыт, отличный коллектив, но и дело, которым мне нравится заниматься!

Родом из «Игромании»



[Richy]

У меня все началось с игровой журналистики. После школы зачем-то пошел учиться на юриста. Как и многие, играл в игры, читал игровую прессу. Почему-то решил сам начать писать про игры. Однажды увидел первый (второй? третий? — кто теперь вспомнит) номер «Игромании». Пришел, «предложился». Как-то с ходу взяли, дали работу чуть более серьезную, чем писать статьи в режиме свободного полета. В разное время был просто редактором, редактором диска, редактором по международным связям, может, еще каким-то редактором — надо поискать старые визитки. Потом случились серьезные перемены в издательском доме — у меня должность зама и Женя Исупов в качестве главного редактора.

Далее все просто — 1999 год, первый номер с Денисом Давыдовым. Захотелось уйти на время в сторону. В 2000 году мое имя все еще оставалось в «титрах» журнала (то ли дань памяти, то ли из уважения — спасибо большое, чертовски приятно!), но я тогда уже работал в «Новом Диске». На плечах — запуск игрового подразделения компании, которая играми раньше особо не занималась. Вторая цель (это не ко мне, а общая линия, коей я тоже должен был придерживаться) — остаться лидером на рынке детских и обучающих продуктов. Пока обе задачи/цели выполнены/достигнуты.

В 2002-2004 годах — опять свободный полет, два года работы юристом со специализацией на недвижимости и корпоративных отно-

шениях (слияния, поглощения и так далее — судя по последним новостям из «Нивала» и «Буки», эти две темы не оставят меня уже никогда). 2004 год — возвращение в «Новый Диск» к еще более амбициозным задачам: сделать компанию игровым издателем №1 на постсоветском пространстве; раскрутить только что запущенное подразделение по финансированию и продюсированию отечественных разработок; перезапустить подразделение **Nintendo**.

Над этим сейчас и работаю. Результатами пока доволен. Замысловатый маршрут, не правда ли? Пресса — а точнее «Игромания» — самая мощная побудительная сила отечественного геймдева. Ко мне, по крайней мере, это относится на все сто процентов.



Кому-то со стороны покажется, что все участники нашего разговора стали разработчиками случайно. Может быть, но некоторые закономерности все же прослеживаются: к примеру, все наши собеседники имеют высшее образование, а некоторые — даже два (правда, практически все они из руководящего состава). Но так и должно быть: не хочешь до конца своей жизни делать то, что велят другие, — изволь учиться. И необязательно на девелопера — все равно у нас нет пока факультетов, на которых бы готовили профессиональных разработчиков компьютерных игр.





Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

DOOM

Производство: Universal Studios
Прокатчик в России:
United International Pictures
Режиссер: Анджей Бартовьяк
Продюсеры: Джон Уэллс,
Лоренцо ди Бонавентура
Сценарий: Дэвид Кэллэхем, Уэсли Стрик
Композитор: Клинт Мэнселл
В главных ролях:
Дуэйн «Скала» Джонсон,
Карл Урбан, Розамунда Пайк
Бюджет: \$60 млн
Официальный сайт:
www.doommovie.com

Экранизация **DOOM** добиралась до нас беспрецедентно долго. Первые слухи в возможности появления фильма витали еще в середине 90-х годов, вскорости после выхода самой игры. Однако они так и остались слухами. Дело сдвинулось с мертвой точки лишь несколько лет назад, когда **Warner Bros.** купила права на экранизацию, всем своим видом демонстрируя намерение выпустить ее в самом ближайшем будущем. Протянув 15 месяцев с подготовкой сценария, «уорнеры» навлекли на себя гнев **id Software**, и та передала права на лен-

Задача морпехов — выяснить, что случилось в одном из блоков Олдуэя, и спасти некую информацию. По прибытии на место (посредством телепорта) солдаты обнаруживают наполовину мутировавшего доктора Кармака (да, да, да, да!), который, собственно, и руководил исследованиями, и множество трупов ученых (среди них есть и доктор Уиллитс, названный в честь **Тима Уиллитса**, дизайнера уровней **DOOM III**). В скором времени морпехи натыкаются и на монстров, которые, в лучших киношных традициях, отлавливают их по одиночке и быстро выводят в расход. Распотрошив одного из представителей **DOOM**-бестиария, герои фильма начинают понимать, что против них действуют разыскиваемые ими ученые, только мутировавшие под действием вы-



ры будут выдавать еще нескоро. Если закрыть глаза на то, что некоторые монстры почему-то задают деру от главного героя (в **DOOM**! убегают!), придраться решительно не к чему.

За вычетом этого эпизода фильм не представляет собой чего-то особо выдающегося, это просто неплохой боевик на уровне **Resident Evil: Apocalypse**. Персонажи все как один — ходячие стереотипы: крутой сержант-служака, харизматичный главный герой, потерявший в детстве родителей, его сестра, с которой они долго не виделись, здоровенный негр, скользкий тип, отпускающий сальные шутки, неразговорчивый японец, хлипкий парнишка, непонятно как попавший в спецназ. И



все как один — кретины, каких поискать: одни додумываются оставить без присмотра укушенного ученого (блин, ну почему никто из героев таких кинокартин не смотрит фильмов про зомби?!), другому приспичит в туалет, у третьего в самый неподходящий момент погаснет фонарик (кстати, фонарики у морпехов прикручены к оружию — видимо, эти чтеры используют мод **Duct Tape**). Саспенс нагнетается затертыми до дыр методами: монстры сначала долго прячутся, шуршат, рычат в темноте, а нападать начинают едва ли не к середине фильма. За все это, конечно, можно и нужно поругать, но... где вы видели фильмы без этих киношных условностей?..

P.S. Режиссер фильма Анджей Бартовьяк в интервью нам признался, что в игры он играет лишь время от времени (читай: не играет вообще), а **DOOM III** смотрел лишь по необходимости. Боже правый, когда же наконец фильмы по играм будут снимать режиссеры-игроки, а не кто придется? Сейчас таких режиссеров всего два: Пол Андерсон (**Mortal Kombat**, **Resident Evil**) и, к сожалению, трэшмен Уве Болл (**Alone in the Dark**, **BloodRayne**).

Резюме: Атмосфера **DOOM**, какодемоны, сцена от первого лица и «большое финишное глушило» (да здравствуют наши переводчики!) — все на месте. Не хит, а всего лишь средней руки блокбастер — но, слава богу, и не «увеболл».

Оценка: ★★★★★

ту в руки другой компании — **Universal Pictures**. Здесь народ оказался пошустрее, и уже через четыре месяца после перепродажи лицензии начались съемки.

Но возникли другие поводы для беспокойства. Из самых разных источников вдруг начала поступать информация о том, что киношники переврали все мыслимые и немыслимые каноны **DOOM**. События фильма якобы перенесли с Марса на какую-то другую планету, вместо одного морпеха стало восемь, а монстры появились не из ада, в результате неудачного эксперимента с мутагенным вирусом. Как мы теперь знаем, все это правда. Но стал ли фильм от этого хуже?

Да ни на грамм. Сценаристы выдали хоть и не сверхгениальный, но вполне вменяемый сценарий без явных дыр и сюжетных прорех. Отряд быстрого реагирования корпорации UAC во главе с Сержантом (**Дуэйн Джонсон**) направляют на базу Олдуэй (на Марсе), чтобы разобраться с нештатной ситуацией.

шегоса на свободу вируса. Встает вопрос: что делать с информацией о вирусе и самой станцией? Один из персонажей предлагает уничтожить результаты исследований (чтобы они не попали в руки UAC), а заодно и Олдуэй, другой настаивает на четком выполнении приказа. К чему это в итоге приведет, рассказывать уже будем — увидите сами.

Что в **DOOM** хорошо, так это стилизация под игру. Сделать темные коридоры и раздолбанные лаборатории — невелика наука, а вот сделать так, чтобы темные коридоры и раздолбанные лаборатории (растиражированные в сотнях фильмов, включая близкий по духу **Resident Evil**) напоминали об игре, — задача куда более сложная, тут уже надо прорабатывать мелкие детали, которые неискушенный зритель даже и не заметит (например, интерфейсы дверных замков позаимствованы из **DOOM III**).

Обещанная сцена от первого лица — лучший эпизод фильма. Снята она просто шикарно (забудьте о «**Брате-2**»!) — такое ощущение, как будто играешь в **DOOM III**, но с такой графикой, какую современные компьюте-

ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА

В ТЫЛУ ВРАГА

«Вторая Мировая война без лишнего граматизма и нотаций: только юмор, находчивость и выдержка. Оригинальные stealth-комиксы напоминают: мы победили! Поэтому и играть — приятно и легко».

OGL
Oxygen Game Library



Pilot Down: Behind Enemy Lines © 2005 Oxygen Interactive. "Prisoner of War™" are trademarks of The Codemasters Software Company Ltd. All copyrights and trademarks are the property of their prospective owners. Published by Oxygen Interactive. Developed by The Wide Games Team. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.видео

OXYGEN

gfi
GFI.RU

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

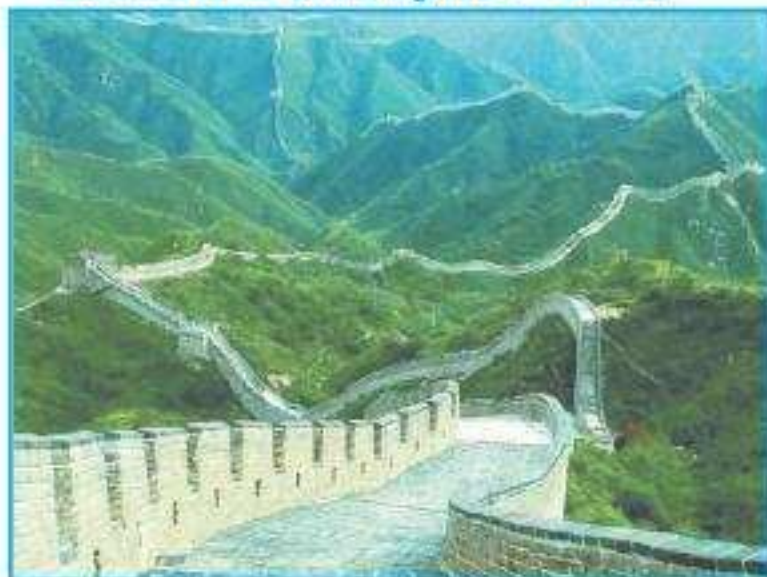
Приветствую всех любителей посерфить по интернету, поизучать сайты, сыграть в незамысловатую PbEM или мега-сложную MMORPG. В сегодняшнем выпуске рубрики «Интернет» вы откроете для себя несколько новых страничек энциклопедии Веба. Для начала вы узнаете о том, что смотреть телепередачи и слушать радио можно не только через специально созданные для этого радио- и телеприемники, но и посредством WWW. И если интернет-телевидение в России пока еще развивается достаточно медленно (на западе TV-поля уже паханы, перепаханы вольными интернет-землепашцами), то радиовещание из Мировой паутины освоено уже достаточно хорошо, чтобы была возможность сравнивать, анализировать, выбирать лучших.

Далее вас ждет стандартная подборка интересных интернет-ссылок на любой вкус. Да, можно тратить часы, выискивая в великой веб-помойке что-то интересное для себя, а можно один раз в месяц читать раздел «Интересное в Сети».

В разделе «Игра в онлайн» вас поджидает в засаде статья, рассказывающая о том, почему же столь ожидаемая фанатами MMORPG The Matrix Online так и не стала мегапопулярной игрой (если быть уж совсем честным, то онлайн-овая «Матрица» провалилась). Ну и в завершение в обязательном порядке ознакомьтесь с обзором грядущей ролевки Vanguard: Saga of Heroes, которую разработчики называют «первая MMORPG третьего поколения».

Алексей Макаренко

Китай и интернет-СМИ



Китайские средства массовой информации в последнее время все больше напоминают кукол-марионеток. Куда их потянут правительственные организации-кукловоды, туда они и направляют свои поролоновые ножки. Скажут пропагандировать армию — пропагандируют. Запретят обсуждать спортивные неудачи — рот на замок!

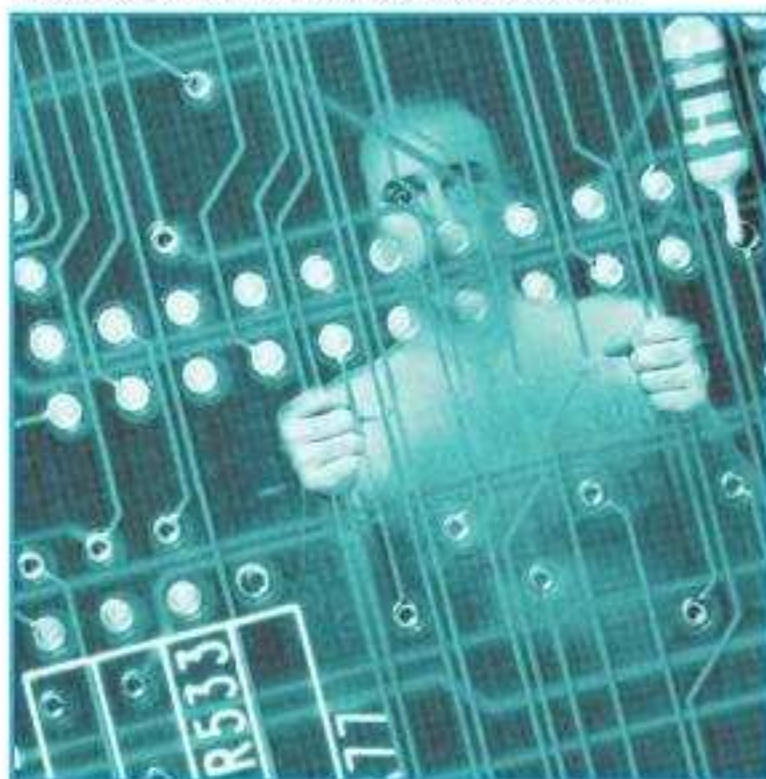
Единственным звеном СМИ, которое до недавнего времени не полностью контролировалось правительством, были новостные интернет-порталы. Но, похоже, и их относительной свободе пришел конец. Во-первых, был введен запрет на использование ряда слов, таких как «демократия», «свобода», «права человека»... Во-вторых, власти обязали все организации зарегистрировать все свои новостные домены с точным указателем информации о правообладателе. Иными словами, если на каком-то сетевом ресурсе органами китайского правопорядка будет замечено нарушение закона, то обвинение будет предъявляться уже не целой организации (это само собой), а конкретному человеку, которого полиция и будет ловить за шкирку.

Судя по всему, теперь получать сколько-либо достоверную информацию, что же происходит в Поднебесной, будет просто неоткуда.

Новая зона

В интернете ежедневно появляется несколько тысяч новых сайтов, чуть меньше — пропадает. Когда бесследно, а когда и изрядно наследив. Куда реже в Мировой паутине появляются поддомены — для этого уже нужно решение консилиума компании, обладающей правами на данный домен. И совсем уж редко в Сети появляются новые доменные зоны.

Совсем недавно по решению ICANN как раз такая новая зона и появилась. В самом ближайшем будущем интернет наводнят сайты типа *имя сайта.travel*. Как несложно догадаться, доменная зона создана для заточения и содержания под четким надзором сайтов компаний, так или иначе связанных с туризмом. На первых порах планируется выдавать разрешение на создание порталов только крупным фирмам и туроператорам, причем для получения доступа они обязаны будут подтвердить свою легальность. В дальнейшем же не исключено, что в зоне смогут создавать сайты все пользователи, которые считают себя причастными к миру туризма... Предполагается, что на развитие нового сегмента интернета уйдет не менее полутора лет.



RIAA — «развод» или закон?



В то время как одни пользователи гигабайтами скачивают из интернета контрафактную музыку, за которую, по идее, должны были бы выложить кровно за-

ра-
ботан-

ные деньги... Так вот, в это самое время совсем другие люди пытаются получить с халавщиков хоть какую-то компенсацию. Самым скоростным провозом в области подавления интернет-пиратства и уверенного откидывания его на обочину виртуальности на данный момент является RIAA. Впрочем, далеко не всегда — и чаще всего не всегда — компания действует законными методами. Обычно схема выбивания денег из скачавшего пиратскую MP3-композицию пользователя проводится по следующей схеме.

RIAA платит некую условную денежку компании MediaSentry, которая держит на прицеле не одну сотню потенциальных правонарушителей. MediaSentry внимательно отслеживает все телодвижения пользователей, совершаемых ими через свои IP. И как только по данному адресу происходит загрузка какой-либо нелегальной музыкальной композиции, MediaSentry сообщает об этом RIAA, которая оперативно перехватывает инициативу. В RIAA отлично знают, что далеко не всегда удастся выиграть дело в суде, потому что пользователь может всеми правдами и неправдами отбрыкаться от обвинений: заявить, что его не было дома, что музыку качал приятель, а какой, он не помнит, что, в конце концов, в MediaSentry просто ошиблись. Поэтому специалисты RIAA посылают нарушителю письмо, в котором предлагают ему заплатить некий небольшой штраф. Так сказать, добровольно. В постскрипуме же как бы между прочим добавляют, что если штраф не будет уплачен, то дело будет передано в суд и юзеру придется раскошелиться уже на куда большую сумму.

И многие пользователи, убоявшись более серьезных наказаний, платят. Точные цифры неизвестны, но специалисты утверждают, что, собирая такую малую дань, RIAA зарабатывает ежемесячно кругленькую сумму. Значительно большую, чем могла бы получить, сразу передавая дела в суд.

Но совсем недавно защитники прав музыкантов и композиторов довольно круто наколотись. Дело было так. MediaSentry выследила и передала RIAA информацию о том, что по IP компьютера, принадлежащего не-

кой мисс Андерсон из Орегона, был скачан ряд пиратских музыкальных композиций. RIAA действовала по схеме — послала Андерсон предупреждение с предложением выплатить небольшой штраф. Но леди оказалась не робкого десятка: лично явилась в офис компании и заявила, что никакой музыки она не качала. На что ей предъявили логи, составленные MediaSentry, из которых явствовало, что все же скачивала, да еще как! Мисс Андерсон попыталась уточнить, каким образом были получены данные о ее компьютере, на что получила ответ, что за компьютером была организована слежка, оператор подключился к машине и напрямую собрал данные. Отважную леди это нисколько не смутило — похоже, она действительно была невиновна и была допущена какая-то ошибка со стороны MediaSentry, — и она предложила взять ее компьютер для более детальной проверки. И вот тут произошло самое интересное. Сотрудники RIAA наотрез отказались это сделать, заявив, что да, возможно, они ошиблись, но штраф все равно должен быть выплачен в полном объеме, иначе будет создан прецедент и другие пользователи (которые на самом деле незаконно скачивают музыку из интернета) откажутся платить.

На это мисс Андерсон ничего не сказала, просто ушла из офиса, а уже через три дня подала в суд жалобу на RIAA, обвинив компанию в мошенничестве и нарушении прав собственности (они ведь сами признали, что копались в чужом компьютере). Сейчас дело находится на стадии разработки, но если Андерсон удастся его выиграть, то это будет повод оспорить уже выигранные RIAA дела (или не дела, а просто собранные деньги) для всех ранее оштрафованных пользователей.

Платный «Ослик»

В то время как позиции RIAA в общении с простыми пользователями пошатнулись, на рынке корпоративных баталлий они одержали очередную победу. Блицкригом ее, правда, не назовешь: схватка с владельцами, пожалуй, самой популярной пиринговой сети eDonkey — компанией CEO MetaMachine — шла несколько лет. И вот наконец под давлением защитников прав музыкантов «Ослик» вынужден стать полностью легальным от кончика хвоста до хитрой улыбчивой мордашки.

Если раньше через «Осла» можно было неограниченно скачивать любую музыку и фильмы, то теперь в него встраивают защиту, начисто отсекающую все файлы, лишенные копирайтов. Сама же программа при этом выходит на коммерческую основу, хотя на данный момент не совсем понятно, кто ей при этом будет пользоваться, если все еще достаточно достойных бесплатных аналогов.

Что ж, первый титаник интернет-пиратщины уверенно потоплен, и никто не сомневается, что в ангарах RIAA выращиваются еще несколько айсбергов для чуть более мелких, но куда более юрких пиринговых сеток.



Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ



Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

Телевидение и радио через интернет



Всего 10 лет назад и телевидение, и радио было чем-то далеким, высоким и недоступным для простого обывателя. Кто-то там наверху, модный и крутой, сидел у пульта и рулил процессом. Все эти СМИ никак от нас и наших пристрастий не зависели. Все, что оставалось, — писать письма «дорогой редакции» да прозваниваться в программу по заявкам. Такое положение устраивало далеко не всех. С появлением интернета особо недовольные стали создавать свои СМИ, благо стоит это недорого, технологии создания подобных штук в интернете просты, аудитория — весь земной шар.

Многие пророчили смерть телевидению и радио — ведь Мировая паутина являла собой новый уникальный по удобству и охвату источник информации. Но в этот раз лжепророки ошиблись — интернет разросся до невиданных масштабов, а телевидение и радио по-прежнему живы. Основной недостаток всех интернет-СМИ — привязка к компьютеру — делала все попытки популяризовать интернет-ТВ и интернет-радио провальными. По сути, аудитория всех интернет СМИ — это только аудитория Сети, в то время как с появлением интернета и радио, и телевидение начали активно с ним ассимилироваться. Пускать корешки, прорастать сквозь Паутину, словно картошка сквозь грядку. Сегодня любой интернетчик, желающий послушать любимую радиостанцию или посмотреть какую-нибудь ТВ-передачу, может сделать это, не отрываясь от экрана монитора. Более того, кроме всех известных ему ТВ и радио, он может посмотреть и послушать то, что кроме как в Сети больше нигде не увидит и не услышит. Причем даже не придется покупать какую-то специальную «железку». Как? Вы еще не в курсе, что в интернете представлено множество различных радио и ТВ-станций? Если так, то давайте разбираться, что это за звери такие, какими они бывают и как они работают...

Каналов много разных

Условно все ТВ и радио-каналы, которые так или иначе вещают в интернете, можно разделить на две группы. Первая — **ретрансля-**

ция эфирных ТВ и радиостанций, которые транслируют звук и изображения по телевизору и радио. Всем нам они хорошо знакомы — включайте «ящик» или приемник и наслаждайтесь. Для удобства компании часто запускают то же самое вещание, которое ведется в реале, в Сеть — вдруг у вас антенна нужный канал не ловит или на приемник вместо музыки передает помехи от микроволновой печи?! Вторая категория — **полностью виртуальные ТВ и радиостанции**, которые вещают только через интернет. Таких большинство, и тому есть несколько причин.

Во-первых, если по телевизору или на «живом» радио канал у студии может быть только один, то интернет-вещание дает возможность использовать неограниченное число программ. Представьте себе, что, например, РТР начинает передавать не на одном канале, а на двух, трех, четырех... Эдакий бесплатный «НТВ-Плюс». Сетевые каналы чаще всего так и поступают. Пока диджеи аналогового радио прочесывают себе макушки, пытаются решить, что же поставить — новейшую рок-композицию или супер-пупер-поп-хит, интернет-диджеи ставят и то, и другое, запуская музыку в эфир по нескольким линиям одновременно. Любишь «Арию» — слушай «Арию». Предпочитаешь Алсу — их есть у...

Вторая причина — дешевизна кампании. Для раскрутки «аналогового» радиоканала требуется не одна тысяча долларов, большой штат специалистов по самым разным вопросам, связи, разрешения, справки... Сколько денег и прочего нужно, чтобы организовать ТВ-канал, и говорить страшно. Для того же, чтобы сделать радио в интернете, по большому счету нужен только качественный интернет-канал и желание. С ТВ-каналом все не так просто, но и в этом случае разработать его несравненно проще. В итоге от твоей затеи сделать свое радио будет зависеть только провайдер, а уж цена здесь, как говорится, может быть разной.

Третья причина, по которой радио и ТВ-компании стремятся освоить интернет-просторы, — цензура. Точнее — практически полное ее отсутствие в Сети. Законов, регламен-

ИНТЕРНЕТ-РАДИО НА ДОМУ

Чтобы запустить свое собственное интернет-радио, нужно, по большому счету, только желание и «толстый» интернет-канал. Как только у вас будет нормальный интернет и желание, можете приступать к действиям — скачивать необходимые (чаще всего бесплатные или условно бесплатные) программы, набирать музыку, которую можно транслировать в Сеть, договариваться с друзьями, кто в какое время будет диджействовать (ведь радио должно работать круглосуточно, иначе проект не заинтересует интернетчиков).

Если вам интересно, как создать свое собственное радио в интернете, пишите на наш электронный адрес internet@igromania.ru с пометкой в теме письма «Интернет-радио». Если писем наберется достаточное количество, то в одном из ближайших выпусков мы подробно расскажем, как запустить свое собственное радио прямо с домашнего компьютера. Благо необходимые знания и опыт становления подобных проектов у некоторых из нас имеются.

тирующих вещание интернет-каналов, на данный момент не существует как у нас, так и на Западе. С одной стороны, это, что называется, полностью развязывает руки диджеям виртуальности — прокручивай что угодно, только не забывай, что многие композиции являются авторскими и за их «публичное» прокручивание по головке не погладят.



У них

На Западе количество интернет-радиостанций составляет десятки тысяч. Объяснение этому простое — дешевый доступ в интернет (по диалапу особо радио не послушаешь). Откройте любой известный плеер и нажмите на сервис Радио... Количество музыкальных потоков, которые предложат послушать, будет превосходить все мыслимые пределы. Интернет-радио на Западе имеет свои корни, свою историю. Существуют ассоциации интернет-вещателей. Сегодня никого интернет-радио или телевидением там не удивишь. Их создают музыкальные лейблы, печатные сетевые ресурсы, университеты, проповедники — да все кому не лень. Удивить кого-то предельно сложно.

Можно даже сказать, что на Западе интернет-радио — пройденный этап. Сегодня уже многие и-радиостанции вещают «у них» через спутник, мобильные телефоны и другие сложные мультимедийные проекты. В чистом виде и-радио в развитых странах мало кому интересно, число станций на протяжении месяцев мало изменяется.

У нас

Первое интернет-радио из наших создал в 1994 году **Василий Шумов** (группа «ЦЕНТР»). Называлось оно «Радио Совдеп». Это было диалоговое радио, которое выходило в эфире. В передачах были собраны интервью разных студентов Лос-Анджелеса, которые делились своими впечатлениями об Америке. В конце 90-х годов стали появляться разные и-радиостанции, но из всех дожило до наших дней только «Радио 101» (www.specialradio.ru).

В начале 2000-х годов ситуация оживилась — многие, получив возможность широкополосного доступа, стали делать свои интернет-радиостанции. Но в России только сейчас начинает появляться интернет, доступный многим, и большинство и-радиостанций так и не дождалось своих слушателей. Та же картина, которая имеет место быть: практически все эфирные СМИ имеют свои ретрансляции в интернет. Чисто же и-радио — не более 30. Самое крупное — «Специальное радио», на втором месте — «Радио 101». Остальные и-радиостанции очень малы. Как говорится, нас мало, но мы в тельняшках: попадаются очень интересные экземпляры. Например, то же «Специальное радио» — крупнейшее в Евразии. На нем слушателю предлагается 15 различных каналов, которые в эфирном радио не услышать никогда: нью-эйдж, джаз, транс, советские ВИА, авторская музыка, хеви метал и много еще чего. Есть даже один видеоканал, на котором крутят клипы наших исполнителей, не попавшие в ротацию эфирных музыкальных СМИ.

Другой оригинальный пример — «Караоке-Радио» (<http://karradio.ru>) предлагает формировать эфирную сетку из песен, которые сами слушатели и спели. Сидишь себе и слушаешь песни собственного исполнения — весьма забавно.

В целом же, в отличие от западного, история отечественного интернет-радио только начинается, и ситуация такова, что практически каждый пользователь сегодня может повлиять на дальнейшее развитие области.

Технические моменты

Вот мы и подошли к самому важному моменту — что же нужно, чтобы стать счастливым пользователем интернет-радио и ТВ-каналов? Чтобы прослушивать интернет-радиостанции, пользователю нужно всего ничего. Компьютер практически любого уровня и связь с интернетом не ниже 33,6 Кбит/сек, то есть подходит даже неплохой диалап, а уж пользователи ADSL и выделенок могут ни в чем себе не отказывать, прослушивая хоть несколько каналов сразу.

Теперь что касается программного обеспечения. Тут все тоже без каких-либо изысков. Подавляющее большинство интернет-радиостанций транслируют звук в форматах MP3 или WMA, поэтому для прослушивания достаточно проигрывателя Winamp или стандартного WMP.

Интернет-ТВ предъявляет чуть более высокие требования к технической базе. Для начала необходимо обзавестись более-менее шустрой «машиной» (не ниже P-III 800 со 128 Мб оперативной памяти на борту). Впрочем, у какого современного геймера нет такого компьютера?! Но самое важное для просмотра видеопотока — скорость соединения с Сетью. В идеале — не ниже 256 Кбит/сек, то есть диалапщикам лучше не рисковать, а вот владельцам выделенок и ADSL — можно смело пробовать и даже получать удовольствие от качественного изображения.

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

www.specialradio.ru — одно из крупнейших виртуальных радио в русском секторе интернета. Постоянно в Сеть транслируется 15 музыкальных каналов, среди которых есть рок, поп, бард-музыка, классика...

<http://karradio.ru> — «Караоке-Радио»

www.echo.msk.ru — Радио «Эхо Москвы».

www.dinamitfm.ru — Радио «Динамит FM».

www.govoritmoskva.ru — Радио «Говорит Москва».

www.montecarlo.ru — Радио «Монте-Карло».

www.avtoradio.ru — «Авторадио».

Скорое будущее

Летом этого года, будучи в Крыму, я был шокирован тем, как моя знакомая достала крутую мобилу с выходом в интернет, открыла страницу 6-й кнопки «Специального радио», нажала на нужную кнопку, открылся медиаплеер — заиграла музыка. Да, сегодня у нас это дорогое удовольствие. А вот японцы ни в чем себе не отказывают: около сорока миллионов жителей Страны восходящего солнца носят в сумочках мобилник со скоростью интернет-канала 100 Мб/с. Если учесть, что все прогрессивно-коммуникативное до отечества докатывается в среднем на два-три года позже, чем до передовых стран (не так уж долго, кстати, если сравнивать с некоторыми другими государствами), у нас — все перспективы в скором будущем иметь под рукой любимую радиостанцию. Уже завтра мы не будем думать о проблемах формата, о том, почему то или иное радио не крутит то, что хочется. Не понравилась одна станция — три щелчка по дисплею мобилника — и слушаешь то, что любишь.

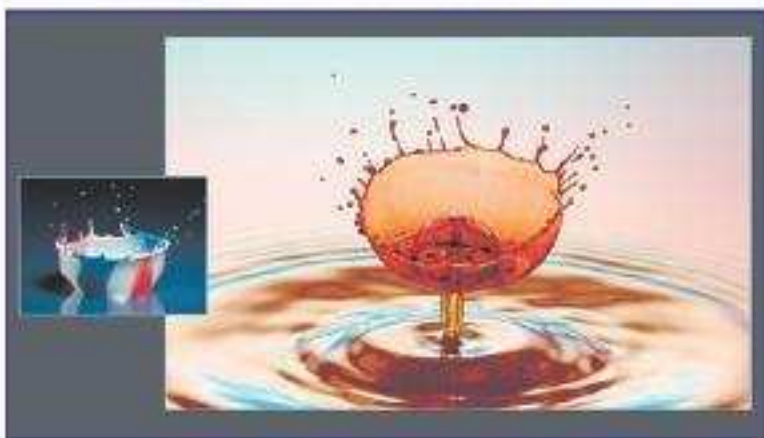
И еще один важный момент. Если у вас возникла идея создания собственного интернет-радио, то, пожалуй, сейчас самое время. Пользователи потихоньку втягиваются в процесс, спрос на сетевое радио растет, а вот предприниматели, которые могут в считанные месяцы оккупировать рынок, как только почувствуют выгоду, в этот развлекательный бизнес (да и бизнес ли) пока не пришли. Отличный момент, чтобы запустить собственный проект... ■



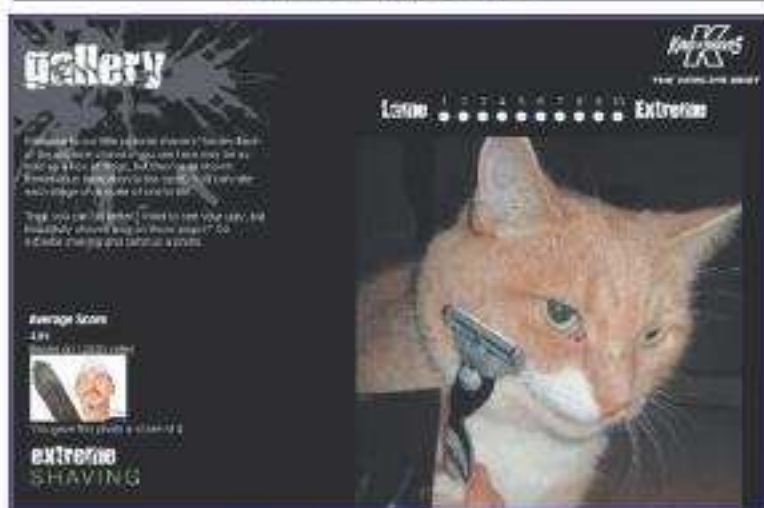
Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.liquidsculpture.com


Потрясающие фотографии воды, сделанные крупным планом. Глядя на некоторые изображения, просто невозможно поверить, что это всего лишь всплеск в какой-нибудь луже или чашке... Однако — факт!

www.extremeshaving.com/gallery.aspx


Вы когда-нибудь пробовали бриться опасной бритвой? Что, у вас еще и щетина-то не растет? Ну, тогда, когда вырастет, ни в коем случае не пытайтесь. В случае неудачи можно отрезать что-либо крайне важное. Нос, например.

Но если вы все же решите сделать бритье экстремальным занятием, то не ограничивайте себя в выборе бритвенных принадлежностей. Отчего же только опасная бритва? Неплохо можно побриться ножом, рыцарским мечом, куском стекла и даже... бензопилой. Не верите — заходите на сайт и убедитесь вочию. А заодно проголосуйте за самого экстремального участника.

www.titane.ca/concordia/dfar251/igod/main.html


С кем вам приходилось чатиться в интернете? С такими же, как вы, геймерами? Со сту-

дентами по ту сторону земного шара? С девочкой из соседнего подъезда или с профессором Корнельского университета? Что-то более экзотическое придумать, пожалуй, сложно. Однако создатели данного сайта сумели привлечь посетителей кое-чем новым. А именно — чатом с... Богом! Да-да, именно с Богом!

Понятно, что отвечает за Всевышнего встроенная программа. Понятно, что идея пахнет богохульством. Но при этом понятно, что создатели в своем роде гениальны, а сама идея до того необычна, что ежедневно на страничку заглядывает далеко не одна тысяча интернетчиков. И вам настоятельно рекомендую. Беседовать с Творцом, знаете ли, порой бывает весьма занятно.

www.pixelgirlpresents.com


Отличная коллекция иконок для «форточек» на все случаи жизни. Надоели стандартные? Заходим на сайт, качаем, устанавливаем, наслаждаемся обновленной системой. Все удовольствие — совершенно бесплатно, то есть даром.

www.skazka.com.ru


Шехерезада рассказывала сказки ровно тысячу и одну ночь напролет. То есть она знала как минимум тысячу и одну сказку. Впечатляющий багаж для простого смертного. Но что бы делала юная девушка, если бы ей пришлось рассказывать сказки две, три или даже четыре тысячи ночей?! Будь у нее выход в интернет и сайт «Сказка» в букмарках, проблем бы не возникло. На портале собрано более се-

ми тысяч сказок самых различных направленностей. От самых простеньких общеизвестных до хитроумных сказок для взрослых.

Читать в любое время суток по настроению и обязательно — перед сном: после прочтения некоторых шедевров заснуть вам точно не удастся.


www.ship.bsu.by

А вы, уважаемые, знаете, что в отличие от галеота готтотрисель галеаса не имеет банета, а только риф-банты с риф-сезнями, а трисель маленькой бизани у него тоже с гиком, шкот которого крепится на гакоборте плоского транца? Вот и мы в редакции, признаться, до недавнего времени были не в курсе. Но, внимательно изучив энциклопедию кораблей, притаившуюся на сайте, стремительно прозрели, поняли, что были неправы, и теперь озарены счастливым знанием. И вам настоятельно рекомендуем. А то как же это — не знать, где крепится шкот триселя маленькой бизани...

www.shermix.com/videos.php?id=pliage

Уникальный флэш-ролик, наглядно демонстрирующий всем желающим, как за пару секунд идеально ровно сложить футболку. Что, вы не желаете складывать футболку? Вообще их не носите? Не беда: тем же макаром можно складывать куртки, пиджаки и даже средней пушистости шубки. Лично проверяли.

www.fantik.com/index.html

Каждый в этой жизни что-то коллекционирует. Кто-то марки, кто-то пивные пробки, кто-то девушек, а кто-то собственные неудачи. Но одним из самых, пожалуй, популярных «собирающих» является, вне всяких сомнений, собирание фантиков. Яркие обертки, в которые производители заворачивают кондитерские изделия, привлекали коллекционеров во все времена.

Мы никоим образом не призываем вас бросать все и резко начинать собирать конфетные обертки — собирание, скажем, компьютерных игр ничем не хуже. Но полюбоваться то вам никто не мешает. Особенно если учесть, что все фантики на сайте рассортированы по категориям. Особенно забавно сравнивать обертки нынешнего и позапрошлого века: подход создателей к рекламе своего продукта, мягко говоря, изменился...

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

<http://212.100.247.152/pigblast>



Несмотря на то что известный практически всем сетянам «Пингвин» (серия игр YetiSport) появился уже довольно давно, в Сети продолжают множиться клоны этой замечательной во всех отношениях игры. И опять же, несмотря на то что «Пингвин» демонстрирует великое разнообразие геймплея (в каждой части свой), подражатели в основном копируют первую часть. Ту самую, в которой пернатого повелителя Антарктики необходимо было зашвырнуть как можно дальше.

Что только ни метали за истекший с момента появления первого «Пингвина» срок. Бешеных сусликов, пьяных кроликов, ослепших сантаклаусов и даже полиэтиленовые пакетики с продуктом жизнедеятельности наиболее разумного представителя отряда приматов. Удачных находок было, мягко говоря, немного, а честно говоря — крайне мало. Поэтому вдвойне приятно, что иногда все же появляются откровенно удачные клоны. Встречайте — **Pig Blaster**. В роли йети и бейсбольной биты — батут. В роли пингвина — упитанная хавронья, свинья. В роли элемента, стабилизирующего полет хрюшки и обеспечивающего максимальное число очков на счету игрока, — простите за прямоту, — кишечные газы. Иными словами, свинка разгоняется, взлетает, и необходимо, регулируя напор газообразных нечистот, вырывающихся у кабанички из филейного промежутка, поддерживать полет максимально долгое время. Понятно, что длина кишечника хрюкотанчика ограничена, газов в нем не так чтобы очень много, потому для победы необходим трезвый расчет и дьявольская смекалка. Но у вас ведь есть? Так?

www.funny4u.de/flashspiele/FleabagvsMutt.swf



Извечное противостояние воды и огня, плоти и стали, дня и ночи, рыбака и рыбы, а также... собаки и кошки! Вот только толковых игр на тему противостояния вечно мяукающего и вечно гавкающего одомашненного начала пока придумано не было. Но теперь такая игра появилась. Отличная аркада с элементами привлечения к делу серого вещества головного мозга, который у вас, надеемся, есть.

Забор. По левую сторону от него сидит мурзик, по правую — бобик. По очереди они совершают броски подлапными средствами друг в друга. Кысик кидается консервными банками, тузик — сахарными косточками (как у него только лапы поднимаются?). И все бы хорошо, да только ветер постоянно меняет направление и вопреки всем законам физики препятствует полету весьма тяжелых предметов. Потому постоянно приходится корректировать силу броска.

Помимо просто костей на каждого игрока выдается несколько бонусов, которые можно умело использовать. Играть можно как с компьютером (три уровня сложности), так и с приятелем (режим двух игроков на одном экране). Не то чтобы игра была столь же увлекательна, как, скажем, **Worms**, но несколько часов за ней вполне можно безвозвратно потерять.

www.lapoo.nl/skyglide



Уважающий себя еж в ненастную погоду сидит в своей норе и носа на улицу не кажет. Но то — уважающий. А еж абсолютно безбашенный в этот момент носится по полям и весям, находит дельтаплан, нацепляет его и отправляется на поиски приключений. Прибли-



зительно так выглядит предыстория данной флэш-аркады.

По факту загрузки вы — игрок — получаете в руки ежа (одна штука), дельтаплан (одна штука) и достаточно сложные вертикальные уровни (много штук). Еж не умеет передвигаться на своих двоих — то ли перенес обширный инсульт, то ли дельтаплан слишком тяжел, — потому придется ему довольствоваться импровизированными крыльями за спиной. Вы можете управлять только углом поворота дельтаплана. Чтобы взмыть в небеса, необходимо ловить восходящие потоки, образуемые понатыканными то тут, то там воздухогонными установками. Основная задача — собрать необходимое для открытия «выхода» количество бонусов и телепортироваться на следующий уровень. Сделать это, понятно, не так просто, потому что ежа подстерегают самые различные препятствия и враги. То шаловливая тучка молнией ошарашит, то коварный дятел на бреющем полете в темя клюнет, а то и вовсе какой-нибудь нисходящий поток в землю впечатает.

Но отважному ежу это все, разумеется, нипочем, потому что увлекательно и разнообразно!

<http://lachezprise.qc.ca/en/flash.html>



Очередной флэш-квест, коих в последнее время развелось превеликое множество. Мы по мере сил стараемся отбирать для вас лучшие из лучших. Данный представитель семейства отличается шикарной графикой, достаточно сложным (но не до мозголомства) и увлекательным сюжетом, а главное — несколькими разветвлениями этого самого сюжета. Проходить можно несколько раз, причем «перекрестки» располагаются достаточно рано, так что игра не надоедает.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Новые рекорды EVE Online



Одна из самых популярных онлайн-космосаг **EVE Online** не так давно установила новый мировой рекорд. Одновременно в игровой мир зашло и участвовало в масштабных боевых действиях ни много ни мало 16399 пользователей. Стоит ли говорить, что ни одна другая онлайн-игра похвастаться такой цифрой не может.

Сразу вслед за этим администрация официального сервера взяла творческий перерыв, за время которого игра была переведена на значительно более скоростные дисковые массивы. Есть мнение, что в самом ближайшем будущем онлайн-общественность станет свидетелем еще одного рекорда EVE. К тому же на момент написания этих строк разработчики доводят до ума раздел My Character, который не так давно был заблокирован из-за слишком больших нагрузок на сервер.

PvP в Everquest II



Everquest II — пожалуй, одна из самых масштабных MMORPG, не имеющих нормальной системы PvP. Сколько в свое время геймеры ни просили разработчиков, в релиз система убийства одними персонажами других так и не была встроена. И только сейчас, спустя почти год после релиза, на создателей таки снизошло озарение, что хорошо бы PvP в игру встроить.

На данный момент разрабатываются две схемы. Первая подразумевает наложение PvP прямой наводкой на геймплей, но тогда нет гарантий, что «сюжетное» прохождение не будет похоронено в кровавых стычках между персонажами. Вариант второй — выделение под выяснение личных отношений между игроками специальных арен. После проведения опроса на официальном сайте игры разработчики склоняются именно к этому, наименее радикальному, варианту. Так что, товарищи фанаты Everquest и те, кто только собирается записаться в стройные ряды поклонников игры, будьте готовы скрестить мечи на виртуальных аренах с противниками, управляемыми реальными игроками. Ждать осталось не так долго.

Новые пушки «Неокрона»

Neocron 2 можно назвать игрой с самым большим числом футуристического оружия. Если, конечно, говорить только об онлайн-проектах. Но создатели не собираются останавливаться на достигнутом. Добившись приемлемого баланса между уже существующими десятками разновидностей мегастволов, разработчики в самом ближайшем будущем собираются пополнить арсенал еще парой десятков моделей.

Очень скоро для свободного скачивания на официальном сайте будет выложено дополнение с гордым названием **Neocron Evol 2.1**.

Эпидемиология WoW

Практически ни для кого не секрет, что не так давно в мире **World of Warcraft** произошла самая настоящая эпидемия. Из-за ошибки в программном коде были откинута в урвне и даже полностью уничтожены множество персонажей. Можете представить себе панику, охватившую их владельцев: заходят они в WoW, собираясь продолжить развивать свое альтер-эго, а им деликатно сообщают, что, мол, извините, ваш персонаж потерял пару десятков уровней. Извольте начать все с начала.

И в то время как геймеры ругались с администрацией, бегали в аптеки за валидолом, сетовали на превратности судьбы на форумах, группа предприимчивых ученых коварно подкралась к игре с микроскопами наперевес и детально изучила, как ведут себя люди — в данном случае геймеры — в подобных, прямо скажем критических, ситуациях. Выяснилось много интересного, из которых самое-самое заключается в том, что поведение пользователей MMORPG в подобных экстремальных случаях в точности копирует поведение людей во вполне реальных жизненно опасных ситуациях: цунами, землетрясения, начало войны... О чем это говорит? Да, в общем-то, ни о чем, вот только ученые собираются использовать в дальнейшем MMORPG для моделирования и анализа экстремальных ситуаций. В самом деле, не искусственные же землетрясения и теракты устраивать...

Пираты в России



Крайне приятная новость для всех поклонников онлайн-пиратства. Ожидаемая практически всеми любителями жанра MMORPG **Pirates of the Burning Sea** теперь уже точно бросит якорь в отечественной гавани. Компания «Акелла» подписала соглашение с разработчиками игры — **Flying Lab Software** — и выступит издателем проекта на террито-

рии России. У нас игра выйдет под названием «**Корсары Онлайн**», что недвусмысленно намекает, откуда у игры растут движковые корни. «Мы работали с «Акеллой» с самого начала проекта, — заметил Рассел Вильямс (Russell Williams), исполнительный продюсер Flying Lab. — Их художники и моделлеры создали все наши восхитительные корабли, опираясь на свой обширный «мореплавательский» опыт с такими тайтлами, как «Пираты Карибского моря» и «Корсары». Мы очень рады работать с ними теперь как с нашим издателем в России».

Юбилей Mythic

Легендарная компания **Mythic** — разработчик и одновременно издатель популярнейшей серии MMORPG **Dark Age of Camelot** — в октябре отпраздновала десятилетие со дня создания. При этом самому Dark Age of Camelot в это же время исполнилось без малого четыре года — не такая круглая, но тоже дата. Во время празднования — в конце октября, начале ноября — было разыграно множество призов и проведен ряд интереснейших эвентов.

Ну а накануне празднеств Mythic собрались с духом и разом забанили несколько тысяч игровых аккаунтов, пользователи которых были замечены за читерством. В основном безжалостные меры были применены к любителям так называемого скоростного хака, позволяющего игровым персонажам перемещаться по вселенной DAoC с непредусмотренной разработчиками скоростью. Что самое интересное, разработчики, похоже, сами не знают, как игроки добиваются подобного эффекта. Любому, кто расскажет, как он работает, был обещан пожизненный игровой аккаунт. На момент написания данных строк приза никто так и не получил...

Самый ожидаемый?!



Из достоверных источников стало известно, что на **BlizzCon** близзардовцы собираются анонсировать аддон к своему **Worlds of Warcraft**. Те же достоверные источники сообщают, что называться дополнение будет **The Burning Crusade** и порадует игроков не одним десятком разнообразных вкусоностей. Из самого, на наш взгляд, аппетитного стоит отметить две новые расы (Дрэней со стороны Альянса и Кровавые эльфы со стороны Орды), абсолютно новый класс персонажей — Spell Breaker, целых шесть дополнительных местностей и возможность прокачивать героев до 75-го уровня. Ко всему прочему будет переработана система игрового «транспорта», так что будьте готовы к сюрпризам. ■

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

THE MATRIX ONLINE

КРАХ ЛЕГЕНДЫ

Жанр: MMORPG
Создатели: Monolith Productions
Системные требования: P4-1800, 512 Мб ОЗУ, 4-8 Gb HDD, модем

www.thematrixonline.com

Создание MMORPG **The Matrix Online** началось пять лет назад. Состав разработчиков вызывал уважение: к сценарию приложили руку сами братья Вачовски, а всем остальным занялась студия **Monolith Productions**. Фанаты радостно потирали руки и предвкушали едва ли не революцию в жанре: тандем из авторов Той Самой «Матрицы» и супершутеров вроде **NOLF**, **Tron 2.0** и **Aliens vs. Predator 2** обещал небывалый успех.

Игра вышла весной 2005 года, и начался триллер. Не помогли ни 20 миллионов долларов, потраченные на разработку, ни громкие имена создателей, ни оглушительная реклама. За первые три месяца зеленые просторы **The Matrix Online** посетили менее сотни тысяч пользователей. По меркам MMORPG — отметка, близкая к нулю.

Падение продолжалось вплоть до сентября. В результате из компании были уволены все 80 сотрудников, занятых в работе над игрой. Сама **Monolith** покинула рынок онлайн-игр, передав все права **Sony Online Entertainment**. Новые владельцы энергично вернули обратно часть старой команды, сократили число серверов с девяти до трех, выпустили дополнение для высокоуровневых героев **Pandora's Box** и пообещали в течение года полностью переделать игру.

В чем причина этого провала? Почему все-ленная братьев Вачовски столь успешно прижилась на большом экране и упорно буксует в PC-играх? Ведь и сугубо оффлайн-проект — **Enter The Matrix** — тоже не может похвастаться особыми успехами. На наш взгляд, главная причина неудачи — сам формат «Матрицы». Великолепное кинематографическое зрелище вовсе не гарантирует столь же захватывающего интерактивного действия. Но давайте разберемся детально...



На драки уходит почти все время, проведенное в игре.

Почти как Нео

Время действия — сразу после финала кинофильма «Матрица: Революция». Подопечный персонаж (redpill) появляется на свет так же, как герои картины, — путем освобождения от власти машин и осознания подлинной природы «матрицы». Именно в ней разворачиваются все события, никакой транспортировки в обычную реальность здесь нет.

Новоиспеченного героя ждет огромный город с характерным названием **MegaCity**, разбитый на четыре условных локации. Мрачные трущобы и полные опасностей окраины сулят стычки с многочисленными бандитами, однако цивилизованный центр и международный район встречают новичка еще строже: там любит порезвиться элита. Архитектура богата и разнообразна: помимо стандартных офисных и жилых зданий встречается множество уникальных строений.

И именно здесь игроков ждет первый неприятный сюрприз: игра настолько прожорлива до ресурсов компьютера в целом и оперативной памяти в частности, что при наличии менее чем 1 Gb RAM волей-неволей придется снижать качество картинки. И вместо шумных улиц с приличным автомобильным движением и множеством обитателей игрок видит перед собой... абсолютно пустынную местность. Это не самая удачная находка **Monolith**: в MMORPG ценится что угодно, кроме чувства одиночества.

Основное занятие — выполнение миссий. На старте предстоит сражаться только за **Зион**, но по мере роста к заматеревшему вояке приглядываются Машин и так называемые Изгнанные — настоящие отбросы общества. Последних, кстати, возглавляет известный по фильму негодяй по имени **Merovingian**. Скорость прокачки подопечных медленная, хотя чуть быстрее, чем в **EverQuest II**.

Классы персонажей и экипировка искусно запряты за общей атмосферой а-ля киберпанк, но внимательный взгляд сразу отмечает полное отсутствие новаций. Привычная специализация при выборе профессии (варианты, как везде, от сугубо мирных до самых боевых), распределение очков опыта — все стандартно. Единственное отличие — во внешней форме: здесь нет сверхпродвинутого оружия и мощной брони, зато есть программы, которые можно загрузить себе со специальных терминалов.

Естественно, «Матрица» не может обойтись без зрелищных рукопашных поединков. Именно эта деталь геймплея была для разработчиков ключевой. Что ж, и ближний, и дистанционный бой заслуживают внимания как с эстетической точки зрения, так и с игровой. Из большого количества атакующих и блокирующих приемов всегда можно составить блистательную комбинацию, а при удачном ее исходе — полюбоваться пресловутым эффектом *slo-mo*. В целом боевая система вызывает море энтузиазма у фанатов фильма, а великолепные звуки боя «как в кино» вызовут восторг у кого угодно.

Однако и здесь владельцы даже неплохих компьютеров вынуждены терпеть визуальные огрехи, порой сводящие удовольствие от поединка на нет. Впрочем, даже мирные крафтеры, которым ни к чему высокая скорость игры, будут разочарованы: система крафтинга не отличается глубиной. Все это умножается на баги, изрядно портящие впечатление, и... патчи, гигантский объем которых способен вывести из себя даже тех, кто не платит за трафик.

Светлое будущее?

Именно однообразие геймплея почти поставило крест на **The Matrix Online**. Еще один мощный фактор, не способствующий популярности, — кинотрилогия давно уже завершена, и мир «Матрицы» по большому счету интересен только ее фанатам. Впрочем, у **Sony Online** имеется множество планов по поддержке и развитию игры.

В ближайшие месяцы будет переработано и улучшено практически все, начиная от боевой и торговой систем и заканчивая районами города. Поможет ли это игре? Мы будем следить за дальнейшей судьбой **The Matrix Online**, а вы не забывайте следить за нашими новостями. ■

ВЕРДИКТ

В активе у **The Matrix Online** малопочетный титул «Провал года» (отсутствие неофициальных серверов — верный показатель непопулярности), однако все может измениться после перехода игры в опытные руки **Sony Online Entertainment**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

6.5

DUNGEON SIEGE II

«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»

Страна Игр



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ФИРМА «1С»

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

VANGUARD™

SAGA OF HEROES

ГЕРОИЧЕСКАЯ САГА

Жанр: MMORPG • Создатели: Sigil Games Online
Системные требования: n/a
Дата выхода: первое полугодие 2006 года

www.vanguardsoh.com

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ПЛАНЫ

Компания **Sigil Games Online** была основана в 2002 году. Помимо **Брэда Маккуэйда** кирпичики в фундамент студии положили **Джефф Батлер** (Jeff Butler) и **Кит Паркинсон** (Keith Parkinson). Батлер посвятил немало времени разработке аддонов к **EverQuest**, а Паркинсон является одним из наиболее известных игровых дизайнеров (одна из его работ — памятный многим «горящий» логотип **Diablo**).

Дружная команда полна свежих идей и обещает, что никогда не вырастет в огромную монстрообразную компанию, в которой одновременно ведется несколько проектов. «Мы хотим стать аналогом **id Software** в мире MMOG», — скромно заявляют Маккуэйд сотоварищи.

История **Vanguard: Saga of Heroes** очень похожа на историю небезызвестной MMORPG **Guild Wars**, ставшей сегодня настоящим хитом. В обоих случаях над проектом потрудились легендарные разработчики, в какой-то момент покинувшие неповоротливую и неуклюжую алма-матер, чтобы создать «маленькую мобильную студию, способную на великие дела».

За судьбу **Guild Wars** мы были спокойны с самого начала, ведь она находилась в надежных руках выходцев из **Blizzard North**. Что касается **Vanguard**, то на сей раз никакого спокойствия нет и в помине, потому что все понимают, что нас ждет настоящая бомба. И дело даже не в амбициозных заявлениях авторов о первой в мире MMORPG третьего поколения. Дело в самих авторах.

Один из них — **Брэд Маккуэйд** (Brad McQuaid) — в свое время «всего лишь» основал компанию **Verant Interactive** и возглавлял разработку **EverQuest**. Впоследствии он потрудился и над **EverQuest 2**, а также **Star Wars: Galaxies**. Вместе с Маккуэйдом в **Sigil Games** ушли несколько ключевых разработчиков **EverQuest**.

Что ж, у бывших сотрудников **Blizzard** все получилось. Получится ли у создателей самой знаменитой онлайн-игры развить свои идеи на новом месте? Скорее всего да, ведь даже **Microsoft**, серьезно обжегшаяся уже не на одной MMORPG, стала издателем **Vanguard** (сам по себе это весьма красноречивый факт). Посмотрим, чем порадует нас первая ласточка из нового поколения многопользовательских ролевиков.

Телон, новый Норрат

События разворачиваются в фэнтезийном мире под названием **Телон** (Telon). Огромные зем-

ли, представляющие почти все виды земного ландшафта, населяет множество сказочных рас и, как водится, злобных монстров. Последние делятся на откровенно глупых, средних по интеллекту и необычайно разумных (помните побасенку о том, что супермонстры в **EverQuest** иногда управляются специально нанятыми сотрудниками?).

Первый континент под названием **Тестра** (Testra) населят свыше десятка разумных рас, из которых пока известно семь: эльфы, полугиганты, полукарлики, гномы, варвары, вульманы (двуногие волкообразные существа) и люди Тестры, отличающиеся внешне от людей других материков. Каждая раса, как водится, имеет свои сильные и слабые стороны. Кроме того, при генерации персонажа можно будет выбрать его пол и настроить внешность.

Направление развития — на любой вкус, от закаленного бойца до мирного ремесленника (всего запланировано пять классов: sorcerer, ranger, warrior, psionist и cleric). Большое внимание уделено системе крафтинга и еще больше — вечной проблеме MMORPG — неизбежному падению экономики игры со временем.

Последнее зачастую вызвано не только постоянно растущей инфляцией внутри игры — с ней как раз легко бороться, — но и всевозможными «левыми» программками, в числе прочего дублирующими предметы. Но кто-то, а уж разработчики **EverQuest** должны уметь обойти хакерские рифы. В **Vanguard** нечестные игроки не смогут украсть или перепродать чужой предмет, выпросив его на время. Специальный режим аренды позволит владельцу предмета вернуть его в любое время, а продажа арендуемого имущества будет просто невозможна.

Большие пространства не стали преградой для опытных программистов **Sigil**: мир будет цельным, то есть без швов, что означает не только возможность добраться в любую видимую местность, но и отсутствие досадных пауз при подгрузке локаций. Девиз всей игры — «Содержание превыше всего!», поэтому недостатка в квестах, толкущихся там и сям NPC, обновлениях и дополнениях не будет.

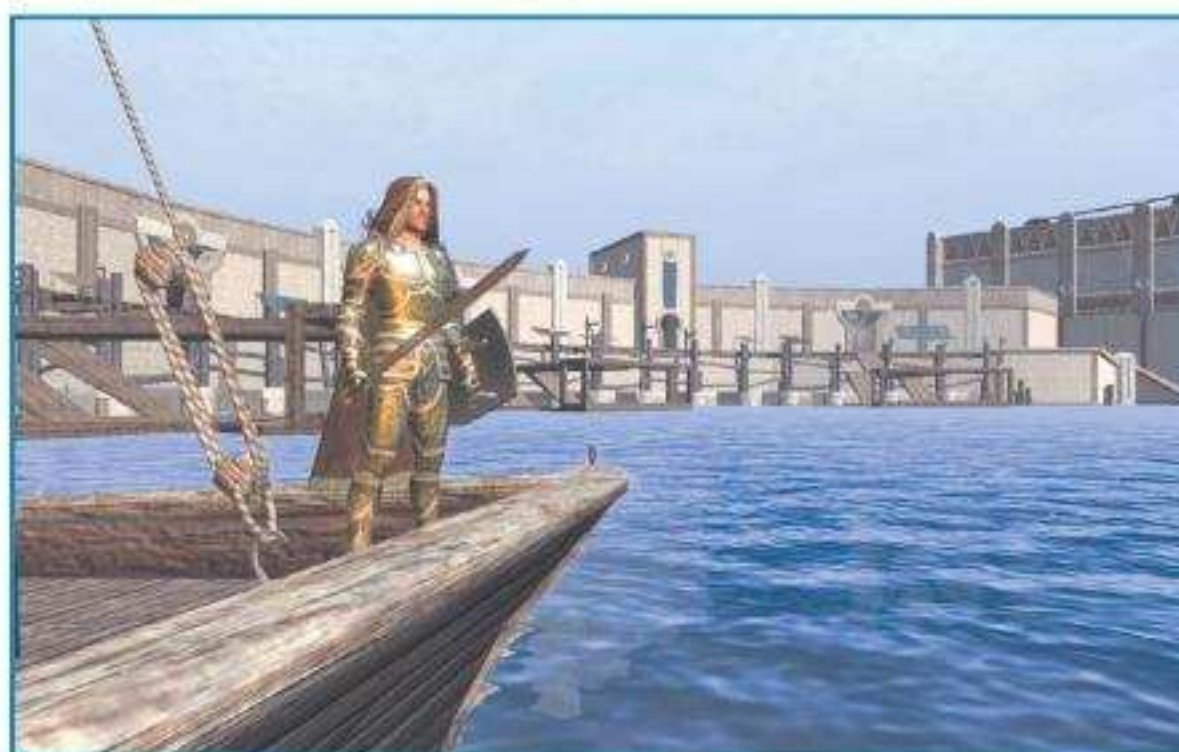
Исправлен и недочет, стоивший многих потерянных часов пользователям **EverQuest**: в длительных морских путешествиях персонажи просто сидели сложа руки и отчаянно зевали. На сей раз поездки станут гораздо веселее: морские чудовища могут напасть на корабль и даже его повредить.

Путь наверх

Пресловутое «третье поколение MMORPG» — собственный термин сотрудников **Sigil** (см. текстовый блок «Третье поколе-



Чем дольше махать мечом, тем круче будет соответствующий навык. Напоминает **Dungeon Siege**.



Большому кораблю — большое плавание. Высокоуровневых героев ждут дальние страны и новые приключения.



Можно смотреть на окружающий мир из глаз, но если хочется увидеть побольше, то лучше, стоя где-нибудь повыше, включить вид от третьего лица.



Битвы со скорпионами напоминают средневековую пародию на Fallout.

ние»). И если базовое определение более или менее понятно и не вызывает особых возражений, то, когда дело доходит до конкретики, перед любопытными вырастает прочная стена. Именно те идеи, которые выведут игру на новый уровень, скрываются тщательнее всего. «Во-первых, мы должны убедиться, что эти инновации работают как задумано», — оправдываются разработчики. И честно добавляют: «К тому же на подходе другие MMOG».

Однако под завесой этой «тайны бермудского двора» уже нетрудно разглядеть будущие очертания Vanguard. Сложность — примерно как в EverQuest, то есть достаточно высокая. Выбор локации зависит от количества друзей в игре: если все оффлайн, можно побегать соло — никто не будет мешать, но и особых подвигов на такой территории не совершить (вообще игра ориентирована на коллективные действия). Чуть интереснее области, где могут резвиться целые кланы. А самые богатые на приключения и трофеи районы отведены под массовые побоища.

Vanguard не отличается мягкостью и пушистостью. Правда, нам обещают не ошарашивать новичков запутанной системой скиллов и сложностью игры, как это было со знаменитым «эверквэком»: самых неискушенных будет вводить в курс дела обучающий модуль. Однако легким станет только вступление в игру, потом все изменится. Битвы будут по-настоящему трудными, путешествия — дальними, очки опыта — дорогими, а геймплей — глубоким, как океан вокруг Тестры.

Даже для того, чтобы подобрать тело погибшего персонажа, придется изрядно повоевать. Кроме того, гибель подопечного карается потерей части накопленного опыта — стандартное наказание за неоправданный риск. В Sigil считают, что это лучшее средство от скуки.

Самая спорная, на наш взгляд, новация — сделать исследования одним из ключевых элементов геймплея. Многие MMORPG уже наступили на эти грабли: большинство игроков предпочитают мгновенные перемещения любым увлекательным экскурсиям. Однако авторы продолжают настаивать: минимум возможностей для телепортаций и... максимум сомнительного удовольствия часами сбивать ноги, путешествуя по сказочному миру. Впрочем, особо нетерпеливым предоставят лошадей на суше и корабли на море.

Графика Vanguard заслуживает отдельного внимания. Первые бета-тестеры, взглянув на игру, моментально вспоминают Lineage 2. Сходство действительно очень велико, но у Sigil есть пара тузов в рукаве. Первоначально разработка велась на движке Unreal Engine 2.x, но переход на Unreal Engine 3.0 называют делом времени.

Это в том числе значит, что в игре появятся сверхреалистичные погодные явления. Два уровня облаков — перистые и кучевые — создают неповторимую игру света и тени (тени, кстати, тоже разные — четкие от солнца и динамичные расплывчатые от пробегающих по своим делам тучек). На деревьях можно разглядеть каждый листик, на лугах — каждую травинку, и все это колышется под ветром. Заодно, кстати, можно разглядеть большую дыру в бюджете, пробитую неизбежным апгрейдом компьютера, но здесь ничего не поделать.

Боевая система

Враждебный монстрятник в Vanguard по-настоящему злой. Неизвестно, останется ли в релизе курьезная ситуация, подсмотренная бета-тестерами, но если останется, это гарантирует море веселья для ПК (любителей убивать чужих персонажей) и немаленькие проблемы для всех остальных.

Дело в том, что обозленное зверье преследует убегающего героя с завидным упорством, не отставая вплоть до ворот защищенных поселений. Если на этом пути окажется другой герой, сражающийся с кучкой местных супостатов, преследователи переключатся на него, чтобы защитить сородичей. Так сказать, сюрприз!

В боях игрокам предстоит принимать разнообразные решения: тупое кликанье мышкой не пройдет. Кроме того, подопечные получают травмы различных частей тела. Грустный процесс наглядно иллюстрирует картинка, на которой поврежденные конечности окрашиваются в желтый цвет, а прекратившие действовать — в красный.

Поединки разделены обязательными перерывами (видимо, разработчикам не нужна мрачная слава EverQuest, забравшего из реальной жизни некоторых слишком увлеченных игроков). Перед боем можно выставить в цепочку применяемые спеллы, обеспечив таким образом удачные комбинации. Рост боевых навыков обеспечивается за счет их частого применения, что вполне логично.

Логика прослеживается и в выпадаемых из монстров предметах. Наконец-то полностью исключена ситуация, когда какой-нибудь паук выбрасывает топор вдвое больше себя, из летучих мышей сыплются щиты, а из змей — копыя. Отныне из поверженных зверюшек может выпасть только то, что они теоретически могут носить с собой.

Очень важная деталь: во время поединка нельзя отдохнуть. В сочетании с боевой системой, тяготеющей к максимальной сложности и требующей хоть какого-нибудь тактического мышления, это обещает действительно непростую жизнь всем любителям повоевать. Однако напомним, что в игре будут и сугубо мирные профессии.



О Vanguard можно рассказывать еще долго. Единственное, что настораживает уже сегодня, — это четкая ориентация игры на PvE. Желающие сразиться с другими игроками должны будут отправляться на специальные PvP-сервера. Впрочем, все еще может измениться... ■

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ



Meridian 59 с его спартанской графикой — яркий представитель первого поколения онлайн-ролевиков.

Жанр многопользовательских онлайн-ролевиков очень молод, и все термины в нем находятся на стадии формирования. Разработчики из Sigil сами придумали определение поколений MMORPG. К первому, по их мнению, относятся Ultima Online, Meridian 59, EverQuest и им подобные игры, создатели которых опирались в своей работе только на текстовые MUD'ы. Соответственно, EverQuest 2, World of Warcraft и иже с ними, взяв все лучшее от предшественников, стали вторым поколением. К третьему поколению в Sigil без ложной скромности отнесли собственное детище.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Гордый титул Vanguard — «первая в мире MMORPG третьего поколения» — придумали сами разработчики. Но не стоит обвинять их в самолюбии и излишней амбициозности, ведь заявление это вполне обоснованно.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ESWC 2006 — БЫТЬ!



■ Просторные залы ESWC вновь готовы принять многочисленных игроков и зрителей.

Организаторы чемпионата ESWC официально подтвердили, что ESWC 2006 состоится. Место проведения все то же, что и раньше — столица Франции. Озвучена и дата — турнир пройдет с 27 июня по 2 июля. Таким образом, удалось решить назревавший конфликт с CPL: в этом году время проведения двух этих турниров совпало и многим игрокам пришлось делать нелегкий выбор — лететь во Францию или в США. Призовой фонд составит около \$400 000, а вот с окончательным списком турнирных дисциплин пока полная неопределенность. Однако вряд ли стоит ждать каких-то сюрпризов.

CPL ВЗЯЛА

«НА ВООРУЖЕНИЕ» QUAKE 4



■ Fatality уверен, что успех будет сопутствовать ему и в Quake 4.

CPL решила крепко взяться за Quake 4. Лучшее тому доказательство — информация о призовом фонде грядущей CPL Winter 2005. В общей сложности игроки могут рассчитывать на \$30 000, девять из которых достанутся победителю. Еще почти столько же разделят между собой те, кто займет второе и третье места. Игрокам, занявшим с 13-го по 16-е места, предложат утешительный приз — \$300. Всего в соревнованиях примут участие 256 человек, фаворитом на данный момент считается Fatality. Впрочем, у нашего соотечественника Cooler'a тоже есть неплохие шансы на успех.

КОМПЬЮТЕРЫ WCG 2005

К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, киберспортивная олимпиада WCG 2005 уже закончится, а чемпионы разъедутся по домам. Многим из вас, наверное, интересно, на каких конфигурациях в этом году пройдет турнир. Как оказалось, машины там используются далеко не самые мощные. Вот полюбуемся: процессор — Intel P4 630 3000 MHz или Intel P4 660 3600 MHz, материн-

ская плата — ASUSTeK P5LD2VM, видеокарта — ASUSTeK Radeon X800TD 128 Mb, оперативная память — Kingston PC2-4200 DDR2 512, жесткий диск — Seagate 80 Gb 7200 rpm/8 Mb, монитор — Samsung CRT 19" 997 MB или Samsung LCD 17" 713N, мышь — Razer Copperhead (2000 DPI).

НОВЫЕ ИГРЫ НА WCG 2006



■ Unreal Tournament 2007

В середине октября стартовало голосование, по итогам которого определяются примерные дисциплины грядущей WCG 2006. На этот раз организаторы оказались небывало щедрыми на новинки. Так, в списке экшенов, помимо Counter-Strike: Source и Halo 2, появятся DOOM 3, Call of Duty 2, Quake 4 и Unreal Tournament 2007. В стане стратегий тоже ожидается большой приток «свежей крови»: Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Warhammer 40 000: Dawn of War, Age of Empires III и Rome: Total War. Ряды файтингов (сейчас их представляет один лишь Dead or Alive Ultimate) могут пополнить Soul Calibur 2 (странно, что не третья часть, она как раз вышла на днях) и одна из последних игр серии Mortal Kombat. Больше всего претендентов в жанре автосимуляторов. Сейчас там безраздельно господствует Need for Speed Underground 2. В 2006 году к нему желают присоединиться Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox), Colin McRae Rally 2005, Forza Motorsport (Xbox), Gran Turismo 4 (PS2), Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox) и MotoGP 3. Но самый большой сюрприз заключается в том, что в следующем году в программу WCG, возможно, будут включены... MMORPG.

Конечно же, в финальный список большинство из этих игр не попадет (голоса в основном отдадут давно проверенным тайтлам), но подобная тенденция не может не радовать.

СМОТРИ СКОЛЬКО ВЛЕЗЕТ

Увидела свет бета-версия утилиты BWTV, предназначенной для Starcraft: Brood War версии 1.13e. Эта программа позволяет присоединяться к игре неограниченному числу зрителей и следить за действиями киберспортсмена «от первого лица». Преимущество очевидно — разобраться в действиях игрока будет намного проще, если наблюдать за ходом матча его глазами. К тому же BWTV отлично подходит и для просмотра реплеев. Пока что разра-



■ BWTV в режиме просмотра статистики.

ботчики продолжают доводить свое детище до ума, поэтому сервера поддерживают одновременно лишь 1000 зрителей. Но со временем это число обещают увеличить до 285 000 (!).

ПЕРВЫЕ ЧЕМПИОНЫ QUAKE 4



■ Quake 4 — новая надежда российского киберспорта. Ведь в третьей части мы когда-то были лучшими.

Сразу после выхода Quake 4 начал резво покорять киберспортивные высоты. Первые состязания по этой игре прошли уже в середине октября, правда, известные прогеймеры в них не участвовали (но они, само собой, не заставят себя ждать). Первым чемпионом по Quake 4 стал норвежец Xatrix.

Кроме того, подошла к концу процедура регистрации участников масштабного дуэльного турнира Q4UK, в котором по предварительным прикидкам примет участие 256 киберспортсменов. Первый раунд этого мероприятия стартовал 8 ноября. Так что когда вы будете читать эти строки, весь мир уже наверняка будет знать имена новых чемпионов по Quake 4. Будем надеяться, что среди них окажутся и наши соотечественники.

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Реплеи с турниров Fnatic Counter-Strike Allstar Game (Counter-Strike 1.6), 32 Warrior Blood War (Starcraft: Brood War 1.13e), Digital Life (Counter-Strike: Condition Zero), World Elite: China vs. Korea (Warcraft III: The Frozen Throne 1.20), демки из коллекции немецкого портала Dow-Replays.de (Warhammer 40 000: Dawn of War 1.20) и с игр 15-го сезона лиги CAL (Counter-Strike 1.6).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Как обычно, на наших CD/DVD вы найдете «походную аптечку» любого киберспортсмена. Это программы Advanced Warcraft 3 Configurator, CSE Demoplayer 4, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.6, Seismovision 2.28 и SK Player 1.1.

Эра застоя

Почему интерес к киберспорту падает



■ Quake 4, возможно, станет одной из ключевых дисциплин в ближайшие несколько лет.



■ Авторы Warhammer 40 000: Dawn of War делают все, чтобы потеснить Warcraft III: The Frozen Throne.

Считается, что киберспорт во всем мире идет вперед семимильными шагами. Но если присмотреться получше, легко заметить, что все обстоит с точностью наоборот — интерес общественности к е-спорту падает с каждым днем. Если три года назад слово «киберспортсмен» чуть ли не у каждого второго игрока вызывало священный трепет, то сегодня оно уже не пробуждает столь бурного энтузиазма. Ажиотаж вокруг киберспорта, поднятый в 1999—2002 годах, потихоньку стихает, причем как в России, так и на Западе (исключение составляют лишь Китай и Южная Корея, но они — особый случай).

СТРАШНО ДАЛЕКИ ОНИ ОТ НАРОДА...

Киберспорт в России зародился в середине 1990-х годов, когда появились первые киберспортивные игры и первые компьютерные клубы. В наши дни собственный компьютер и быстрый интернет-канал есть у многих, поэтому клубы уже не столь востребованы. Зачем куда-то идти, если можно сидеть дома в уютном кресле и играть с человеком с другого конца света? Клубы начинают терять свою популярность, а вместе с ней уходит часть той атмосферы, в которой воспитывались нынешние прогеймеры. Их знали в лицо, с ними можно было сыграть вечером в клубе или поболтать на крыльце. Сейчас же киберспортсмены начали вырождаться в некую элиту.

Имена таких культовых игроков, как Polosatiy, LeXeR, Dilvish и многих других

знают практически все. А попробуйте-ка вспомнить хоть одного киберспортсмена современности. Уверен, назвать их смогут только самые преданные фанаты. Львиная доля игроков вряд ли вспомнит больше двух-трех имен, за исключением тех, кто пришел в киберспорт еще во времена его становления.

Второй причиной, вызвавшей охлаждение народной любви к электронному спорту, стал ограниченный набор дисциплин, который из года в год остается почти неизменным. Практически на каждом чемпионате вы встретите «звездную тройку» — **Counter-Strike**, **Starcraft: Brood War** и **Warcraft III: The Frozen Throne**. Все эти игры — выдающиеся киберспортивные дисциплины, о них ни в коем случае нельзя забывать. Но рядовому игроку уже не так интересно в сотый раз смотреть, как команды крошат друг друга в капусту на *de_nuke* или как мастера **Starcraft: Brood War** умудряются делать по несколько сотен кликов в минуту. Многим это просто надоело. Хочется новых впечатлений и зрелищ.

В последние несколько лет на звание киберспортивных дисциплин претендовали как минимум три игры: **Warhammer 40 000: Dawn of War**, **Painkiller** и **Halo**. Результат: первым двум тайтлам до сих пор не удалось завоевать широкого признания, а **Halo** с его фантастическим потенциалом вообще остался незамеченным.

Из-за скудного выбора игр киберспортсмены превратились в закрытую элиту. Сегодня начинающему игроку пробиться в ее ряды практически невозможно. Как бы ты ни был

талантлив, противопоставить что-то человеку, который прошел через десятки чемпионатов и видит игру насквозь, очень тяжело. Школы тренеров в киберспорте нет, а новые игры появляются редко (шансы новичков и профессионалов при этом более-менее равны, так как и те, и другие начинают их освоение с нуля).

Подобная ситуация складывается и на Западе. Там киберспорт давно перестал быть экзотикой. Это скорее необычный вид спорта. Спорта, где все поставлено на привычные рельсы, отлажено и работает как часы. Игроки могут быть уверены, что практически на каждом турнире они увидят все те же игры, те же карты и все тех же участников. А кто победит — **SK** или **4Kings** — им, по большому счету, все равно.

Вот мы и подошли к главной причине, по которой киберспорт попал в ту ситуацию, в которой он находится на сегодняшний день. Он просто перестал удивлять. Нет новых игр и игроков, способных зажечь сердца зрителей. Да и неожиданности на турнирах случаются крайне редко. Почти всегда можно с той или иной долей вероятности предсказать, кто победит на этот раз. Ведь фанаты знают всех прогеймеров как облупленных. А посторонний наблюдатель едва ли отличит одну команду от другой.

Киберспорту нужен глоток свежего воздуха, нужен новый скачок. Пока там будут одни и те же игры и одни и те же игроки, ничего не изменится, киберспорт так и останется нишевым увлечением для тех, кто «в теме». Что делать — вопрос уже к организаторам турниров. ■



■ Из Battlefield 2 в перспективе может получиться что-то дельное, но для этого игру нужно шлифовать и шлифовать патчами.



■ Halo — игра с большим потенциалом и нереализованными возможностями.



■ Даже Counter-Strike: Source, имевший минимальные отличия от версии 1.6, был забракован прогеймерами.

Читер на прицеле

Как вычислить тех, кто играет нечестно

В мартовском номере «Игромании» мы подробно обсуждали всевозможные античитерские программы. Но даже в самом лучшем софте всегда есть дыры, позволяющие читерам обходить защиту. Не говоря уже о том, что играть иногда приходится на серверах, где стоят устаревшие версии этих программ, либо вовсе не предусмотрено никакой защиты. В этом случае вычислить того, кто играет нечестно, можно только полагаясь на собственный опыт и верный глаз.

Матерые геймеры, которые проводят за онлайн-батальями по несколько часов в день, сходу заметят странности в поведении противника. Однако для новичков отличить мошенника от просто хорошего игрока зачастую бывает непросто. Поэтому сейчас мы поговорим о том, как их распознать.

ТЫ УЗНАЕШЬ ЕГО ИЗ ТЫСЯЧИ



Wall hack в действии.

Для того, чтобы практически безошибочно выявить читера, надо самому хорошо разбираться в вопросах читерства. Только четкое понимание того, что делает тот или иной код или хак, поможет вам вовремя заметить его применение. Найти информацию о том, какие виды взлома существуют и как они действуют, не составит труда.

Самым распространенным читом в Counter-Strike (да и в других экшенах) является wall hack. При его использовании нечестный на руку игрок получает возможность видеть сквозь стены, а в некоторых случаях даже проходить сквозь препятствия. К счастью, обнаружить такого читера достаточно просто. Если противник всегда готов к вашему появлению, как бы аккуратно вы ни подкрадывались, это наводит на определенные подозрения. Кроме того, эти люди зачастую стреляют прямо через стены, находя мишени даже за укрытиями. Такое поразительное «рентгеновское зрение» — явный признак wall hack.

Относительно легко определяется и еще один очень популярный вид мошенничества — aimbot (автоматически наводит прицел на противника). Если при каждой встрече оппонент методично посылает вам одну пулю в лоб за другой, стоит призадуматься, не читер ли он. Второй признак — процент попаданий. Загляните в статистику «подозреваемого». Если этот процент более 80, значит, без aimbot тут точно не обошлось — постоянно стрелять так

метко не сможет даже самый опытный профи. И третий признак: при появлении двух противников прицел aimbot-игрока будет постоянно перепрыгивать с одной цели на другую.



Aimbot позволяет за пару секунд отправить на тот свет всю команду противника.

Иногда aimbot программируют так, что стрельба начинается автоматически и при этом выпускается строго определенное количество пуль. Живой человек вряд ли будет столь точен и бережлив. Читер же всегда очень резко поворачивается в сторону противника и моментально открывает огонь (хотя любому бойцу нужно хоть какое-то время, чтобы отреагировать на угрозу). Все это делает aimbot самым легким для обнаружения видом игрового мошенничества.

Легко отличить и человека, использующего anti-grenade — сколько ни кидай в него световые гранаты, он все равно будет упорно идти вперед и вести прицельный огонь.

Поскольку wall hack и aimbot широко применяются не только в Counter-Strike, но и в других популярных сетевых экшенах, распознать в них читера можно по тем же признакам.

Свои хитрости есть и в Warcraft III: The Frozen Throne. Единственный распространенный чит здесь — map hack, который убирает с карты туман войны. Уличить такого читера непросто. Но если противник с самого начала игры беспокоит вас массированными атаками и всегда оказывается готов к вашему наступлению — вполне вероятно, что он использует map hack.



Map hack — лучшее средство для того, чтобы быстренько найти все интересные места на карте.

В Starcraft, помимо уже упомянутого map hack, используются еще два оригинальных вида обмана — lag hack и disconnect hack. Первый эмулирует длительную задержку реакции сервера, из-за чего многие геймеры

предпочитают покинуть игру, оставив поле боя за читером. Второй же, наоборот, позволяет мошеннику при угрозе проигрыша оперативно разорвать связь и таким образом избежать записи о поражении. Если подобные «неприятности» случаются с одним и тем же человеком с завидным постоянством, то практически наверняка перед вами читер. Да и «биография» без поражений — намек на нечестную игру.

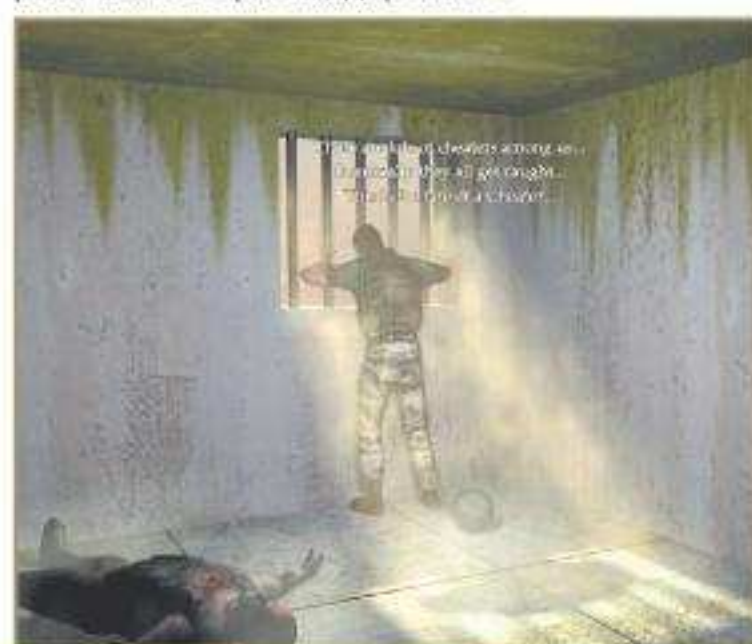
НЕ ПОЙМАН — НЕ ВОР



От читера не спрячешься!

Насколько бы ни казались убедительными ваши доводы, не стоит заранее клеймить человека как обманщика. Профессионалы стреляют порой не менее метко, чем игроки с aimbot, а опытный варкрафтер и без помощи map hack способен очень быстро обнаружить базу врага. Опытные CS-игроки умеют стрелять на слух сквозь стены так, как если бы у них был включен wall hack. Поэтому во время игры необходимо всегда записывать демки или хотя бы делать скриншоты. Если у вас все-таки возникло подозрение, что противник играет нечестно, просто отправьте запись матча администрации сервера. Там за потенциальным читером установят тщательный контроль, и если его все-таки уличат в мошенничестве, наказание в виде бана последует незамедлительно.

Когда на сервере нет администраторов, остается только воззвать к другим честным игрокам и всеобщим голосованием выкинуть обманщика с карты. Но с такого бесхозного сервера лучше уйти самостоятельно — нервы, как говорится, дороже. ■



По мнению многих игроков, именно такая судьба должна ждать всех читеров.

EX MACHINA



NIVAL
INTERACTIVE

TARGEM
GAMES

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



бука
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUNKA.RU

Рамстор
Сити

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ПУТЕШЕСТВИЕ
В МИР ТАЙН
И УДИВИТЕЛЬНЫХ ОТКРЫТИЙ

ГАЛАПАГОСЫ 3D



ЗАКАЗ БИЛЕТОВ:

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

МАП ЛАСС №000149 от 21.03.03



Проезд: м. "Речной вокзал", далее – бесплатные автобусы до ТЦ "Рамстор-Сити",
(пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа)

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к российскому изданию.

Age of Empires III

В каталоге игры найдите папку **data**, а в ней — файл **proto.xml**. Откройте его при помощи любого текстового редактора. Найдите разделы с названиями **CrateofFood**, **CrateofCoin**, **CrateofWood**, **CrateofFoodLarge**, **CrateofCoinLarge** и **CrateofWoodLarge**. В каждом из них измените число в строке **InitialResourceCount** (пишите любые цифры) — это количество ресурсов в каждом его источнике на карте. Например, выставив 99999.000 напротив **CrateofWood** и **CrateofWoodLarge**, вы сможете добыть 99999 единиц древесины из каждого деревца. Тем не менее скорость добычи ресурсов останется прежней, так что для опустошения любого источника потребуется немало времени. Для того чтобы ускорить процесс, отыщите в том же файле раздел **Settler**, а в нем — строку **GatherCrate**. Установите напротив нее любое число (допустим, все то же 99999). Теперь любой поселенец за один заход будет добывать 99999 единиц любого вида ресурсов.

Black & White 2



В директории **Black & White 2\data\balance** найдите файл **gamebalancebuilding.txt**. Откройте его и обратите внимание на строчки вроде **AZTEC_ABODE_A 280 0 3.5 80 6 2 3 2 3 2 10 0 1 1 1.5 150 0.7 0.6 0.5 0 0.4 -0.008**. В начале таких строк указаны названия зданий для каждой из представленных в игре рас, затем идут 26 чисел. Но нас интересуют только первые два. Они указывают, сколько единиц древесины и руды необходимо для постройки данного здания. Изменив их на меньшие значения, вы значительно упростите себе игру. В качестве примера рассмотрим строку **GREEK_TEMPLE 3000 1500 35**

85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005. Измените ее следующим образом: **GREEK_TEMPLE 1 1 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005**. Теперь на возведение храма (если вы играете за греков) вам потребуется одна единица древесины и одна единица руды вместо изначальных 3000 и 1500.

Brothers in Arms: Earned in Blood



В папке с игрой есть каталог **system**. Внутри притаился файл **eib.ini**, который нужно открыть в любом текстовом редакторе. Отыщите заголовок **[Engine.GameInfo]** и припишите в конце строку **bCheatsEnabled=True**. Далее найдите раздел **[Engine.Console]** и измените строку **ConsoleKey=0** на **ConsoleKey=192**. Обратите внимание, что последнюю процедуру придется выполнять перед каждым запуском игры, так как каждый раз после ее окончания значение строки **ConsoleKey** сбрасывается обратно на 0. Сохраните изменения и запустите игру. Загрузите любой уровень и нажмите клавишу «~» (тильда) для вызова на экран консоли. Теперь вводите следующие коды:

god — бессмертие; **fly** — режим полета; **ghost** — прохождение сквозь стены; **walk** — отключить два предыдущих кода; **allweapons** — все оружие; **allammo** — максимум патронов; **invisible 1/0** — включить/отключить режим невидимости; **killall** — уничтожить все живое на уровне; **loaded** — получить все предметы; **unloaded** — эффект обратно противоположен предыдущему коду; **loadspmap <map name>** — загрузить карту с именем <map name>; **oldmovie** — включить эффект «старое кино»; **summon <item name>** — перед героем появляется предмет с названием <item name>; **blindai 1/0** — ослепить искусственный интеллект (1 — включить, 0 — выключить); **deafai 1/0** — оглушить искусственный интеллект (1 — включить, 0 — выключить); **blindenemies 1/0**, **deafenemies 1/0** — то же, что и два предыдущих кода, но воздействию подвергаются только враги (1 — включить, 0 — выключить); **supersquad** — ваши подчиненные становятся неуязвимыми.

Альтернативный режим читов: создайте новый профиль с именем **2ndsquad**. Тем самым вы разблокируете все уровни, режим

«старое кино», получите неограниченное количество патронов и бессмертие для всех бойцов вашего отряда.

Бесплатное здоровье: погибните четыре раза подряд после точки сохранения, и вам предложат восстановить здоровье всех членов отряда.

Dragonshard

Во время игры нажмите клавишу **Enter** и вводите следующие коды (обратите внимание, что никакого визуального подтверждения правильности ввода вы не получите):

enablecheats — активировать режим читов (необходим, чтобы заработали остальные коды); **disablecheats** — отключить режим читов; **victory** — победа в миссии; **buildspeed X** — установить скорость строительства на X (0 — самая быстрая, 100 — самая медленная); **fastbuild 1/0** — включить/отключить режим мгновенной постройки зданий; **+exp X** — получить X очков опыта; **-exp X** — отнять X очков опыта; **+gold X** — получить X единиц золота; **-gold X** — отнять X единиц золота; **+shards X** — получить X единиц «шардов»; **-shards X** — отнять X единиц «шардов»; **+all X** — получить X единиц опыта, золота и «шардов».

F.E.A.R.



Во время игры нажмите клавишу **T** (латинскую), наберите любой из перечисленных ниже кодов и подтвердите ввод нажатием **Enter**:

notarget — невидимость; **god** — неуязвимость; **ammo** — максимум патронов; **armor** — максимум брони; **health** — максимум здоровья; **guns** — все оружие; **kfa** — активировать четыре предыдущих кода; **tears** — все оружие, бесконечные патроны; **gear** — увеличить здоровье и характеристики главного героя; **gimmegun pistol** — получить пистолет; **gimmegun dual pistols** — получить два пистолета; **gimmegun submachinegun** — получить автомат; **gimmegun shotgun** — получить дробовик; **gimmegun assault rifle** — получить штурмовую винтовку; **gimmegun semi-auto rifle** — получить полуавтоматическую винтовку; **gimmegun nail gun** — получить гвоздемет; **gimmegun cannon** — получить пушку; **gimmegun plasma weapon** — получить плазменное ружье; **gimmegun missile launcher** — получить ракетницу; **gimmegun frag grenade** — полу-

чить осколочную гранату; **gimmegun proximity** — получить бомбу замедленного действия; **gimmegun remote charge** — получить гранату с дистанционным управлением; **poltergeist** — прохождение сквозь стены; **maphole** — перейти на следующий уровень; **build** — показывает версию игры; **pos** — показывает координаты игрока.

Rome: Total War — Barbarian Invasion



Прямо во время игры нажмите клавишу «~» (тильда), чтобы вызвать консоль и вводите коды:

bestbuy — юниты стоят на 10% дешевле;
jericho — разрушает стены;
add_money X — добавить X денежных единиц;

add_population Y X — увеличить население колонии Y на X человек;

auto_win attacker/defender — атакующие/обороняющиеся выигрывают следующую автоматическую битву;

create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon — создаст юнит unit_ID в поселении с именем settlement или в армии персонажа с именем charactername с указанными характеристиками exp/armour/weapon;

give_trait charactername traitname level — персонаж с именем charactername получает черту уровня level с именем traitname;

process_cq settlement — завершить все постройки в поселении с именем settlement;

move_character Z X,Y — переместить персонажа с именем Z в точку с координатами X, Y;

give_trait_points charactername traitname X — персонаж с именем charactername получает X очков к черте с именем traitname;

force_diplomacy accept/decline/off — противники принимают/отклоняют дипломатическое предложение; значение **off** отключает этот режим;

invulnerable_general charactername — генерал с именем charactername становится неуязвим в бою;

date year — изменяет внутриигровое время (вместо year следует подставить год);

kill_character charactername — уничтожить персонажа с именем charactername;

season summer/winter — изменить время года (лето/зима);

capture_settlement settlementname — поселение с именем settlementname переходит под ваш контроль.

Serious Sam 2

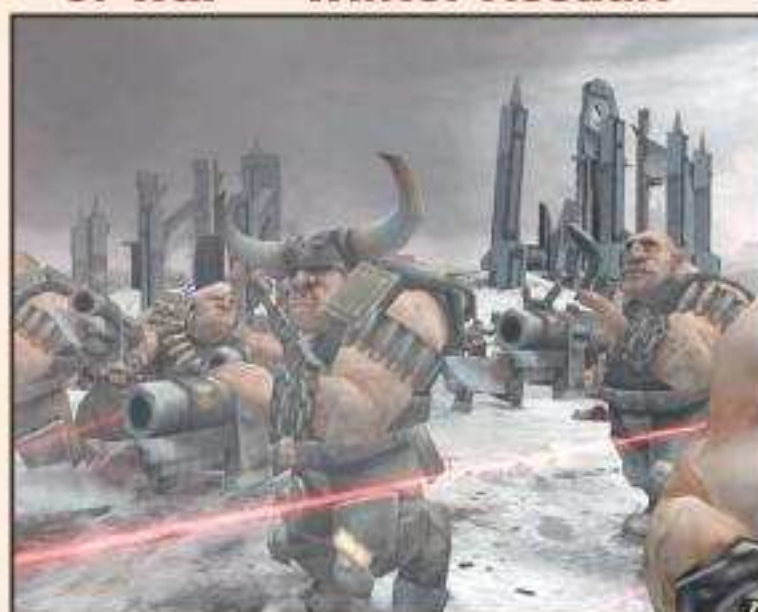
Чтобы активировать меню читов, нужно во время игры вызвать консоль клавишей «~»



(тильда) и набрать команду **sam_iEnableCheats=1**. Уберите консоль с экрана (еще раз нажмите «~») и вызовите главное меню клавишей **Esc**. Теперь нажмите **F1** для вызова меню читов.

Можно поступить и по-другому: находясь в главном меню, зажмите левый **Shift** и наберите **F3, F4, F3, F3, F4**. Теперь можно вызывать экран с читами нажатием клавиши **F1**.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault



Начните игру в режиме **Skirmish**, убедившись предварительно, что переключатель **Allow Cheats** стоит в значении **Yes**. Во время сражения нажмите **Ctrl+Shift+«~»** (тильда) и вводите следующие коды:

cheat_power(X) — получить X единиц энергии; **cheat_requisition(X)** — получить X очков реквизиции; **cheat_revealall** — открывает всю карту; **cheat_killself** — самоубийство; **taskbar_hide** — убирает с экрана панель задач; **taskbar_show** — возвращает панель задач на место; **getsimrate()** — показывает текущую скорость игры; **setsimrate(X)** — устанавливает скорость игры на X; **detail_toggle()** — включает шейдеры (повторный ввод отменяет команду); **decal_toggle()** — включает значки (повторный ввод отменяет команду); **fog_toggle()** — включает туман (повторный ввод отменяет команду); **terrlod_dist(minumum,maximum)** — установить дистанцию, на которой юниты становятся менее детализированными; **shadow_toggle** — включает тени (повторный ввод отменяет команду); **simvis_cameranearclip(X)** — объекты, которые находятся ближе, чем указанное расстояние X (в метрах), не отображаются; **simvis_camerafarclip(X)** — то же самое, но исчезают объекты на расстоянии большем, чем X; **cls** — очистить окошко консоли; **quit** — выйти из игры.

Бригада Е5: Новый альянс

В прошлом номере «Бригада Е5» уже фигурировала в этой рубрике, но с тех пор для нее появились новые читы.

Во время игры откройте консоль клавишей «~» (тильда) и вводите следующие коды:

CheatMoney X — дает X денег;

ImmortalCheat 1/0 — включить/отключить режим бессмертия;

VisibleSectorCheat 1/0 — включить/отключить показ тех противников, которых не видят подопечные вам наемники;

KillAll — убить всех врагов в секторе;

showmap — открыть все 30 секторов на глобальной карте;

Unblock_doors — открыть все запертые двери в секторе;

tele — переместить выбранного наемника в точку под курсором мыши;

CheatSkill <SkillName> X — установить на X параметр с названием <SkillName> у выбранного наемника. Вместо <SkillName> подставьте любое из следующих значений: **skCharm**, **skLeader**, **skStealth**, **skMedicine**, **skSapper**, **skCamouflage**, **skHandToHand**, **skThrowing**, **skHeavyWeapons**, **skGunfighting**, **skSniping**, **skShooting**, **skExperience**, **skIntellect**, **skReaction**, **skAgility**, **skDexterity**, **skStamina**, **skStrength**, **skTemper**, **skLarkness**, **skHearing**, **skEyeSight**, **skEnergy**, **skHP**.

Вивисектор: Зверь внутри

В каталоге игры найдите файл **autoexec.cfg**, откройте его в текстовом редакторе (например, в «Блокноте») и измените число 0 на 1 возле нижеперечисленных строчек. Выглядеть строки должны так:

unlimited ammo 1 — бесконечные патроны;

d.consoleh 1 — становится возможным вызов консоли путем нажатия клавиши «~» (тильда);

d.ai 1 — отключает искусственный интеллект противников.

Метро-2

Во время игры нажмите клавишу «~» для вывода на экран консоли, после чего вводите следующие коды:

godmode 1/0 — включить/отключить режим бессмертия;

noclip 1/0 — включить/отключить режим прохождения сквозь стены.

Ночной дозор



Найдите в папке игры каталог **cfg**, а внутри — файл **nwinput.cfg**. Откройте его при помощи любого текстового редактора. Отыщите раздел **Base** и добавьте в конце строку **bind console ``** (одинарные кавычки и апостроф обязательны). В том же файле, в самом его конце, допишите строчку **wirbelwind**. Начните игру и вызовите консоль клавишей `` (апостроф).

Введите в появившемся поле **godmode 1** — вы станете неуязвимым. Чтобы увидеть другие команды, наберите **help**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

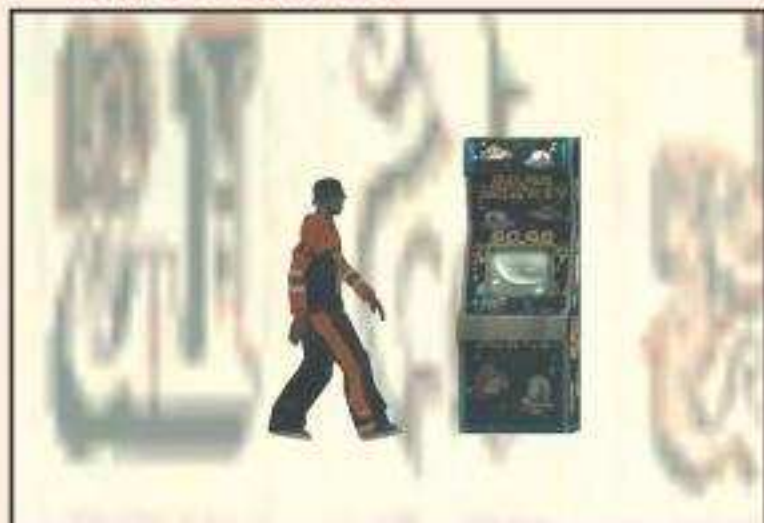
Grand Theft Auto: San Andreas

Биджей Смит

В GTA: Vice City был второстепенный персонаж по имени Биджей Смит (негр, бывший футболист, у которого главный герой покупал автосалон Sunshine Autos). Его полное имя — Брайан Джонсон Смит. Теперь вспомним историю семьи Карла Джонсона. Брат Сиджея — Брайан Джонсон — погиб в автокатастрофе пять лет назад. Тогда Сиджей переехал в Либерти-сити и... СТОП! События San Andreas происходят в 1992 году, то есть Брайан умер в 1987. А действия Vice City разворачиваются в 1986, значит, Брайан еще был жив. А теперь внимание: и Брайан Джонсон Смит, и Брайан Джонсон негры, оба жили в 1986 году, у обоих смутное прошлое, плюс об их семьях ничего неизвестно. Все сходится! Биджей из Vice City и погибший Брайан Джонсон из San Andreas — один и тот же человек, брат Сиджея!

Дмитрий Лукьянов

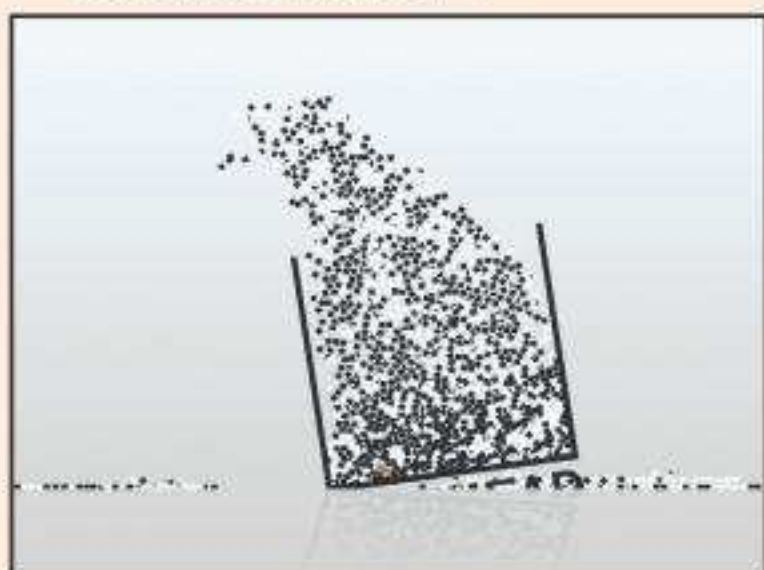
Мир зазеркалья



Найдите в Лос-Сантосе ближайший к дому Сиджея салон татуировок (там рядом есть закусочная и парикмахерская). Зайдите внутрь, но не наступайте на красную отметку, а постарайтесь пройти за кресло мастера. Затем возьмите в руки фотоаппарат или снайперскую винтовку, прицельтесь в зеркало и приближайте. Вскоре вы увидите игровой автомат и странного мужика (иногда двух), который будет ходить вокруг него. И автомат, и мужик в это время находятся как бы за зеркалом. Самое интересное, что в округе никаких игровых автоматов нет и в помине.

Виталий Щипанов

Black & White 2



Когда при запуске игры появится логотип Lionhead Studios, нажмите левую кнопку мыши и подвигайте ею в разные стороны. Из ло-

готипа при этом начнут сыпаться черно-белые квадратики.

Денис Тулунов

DOOM 3



Проходя DOOM 3 и DOOM 3: Resurrection of Evil, я заметил одну интересную деталь: будучи еще человеком, доктор Бетрюгер был слеп на правый глаз, а переродившись в монстра — на левый глаз.

Алексей Родионов

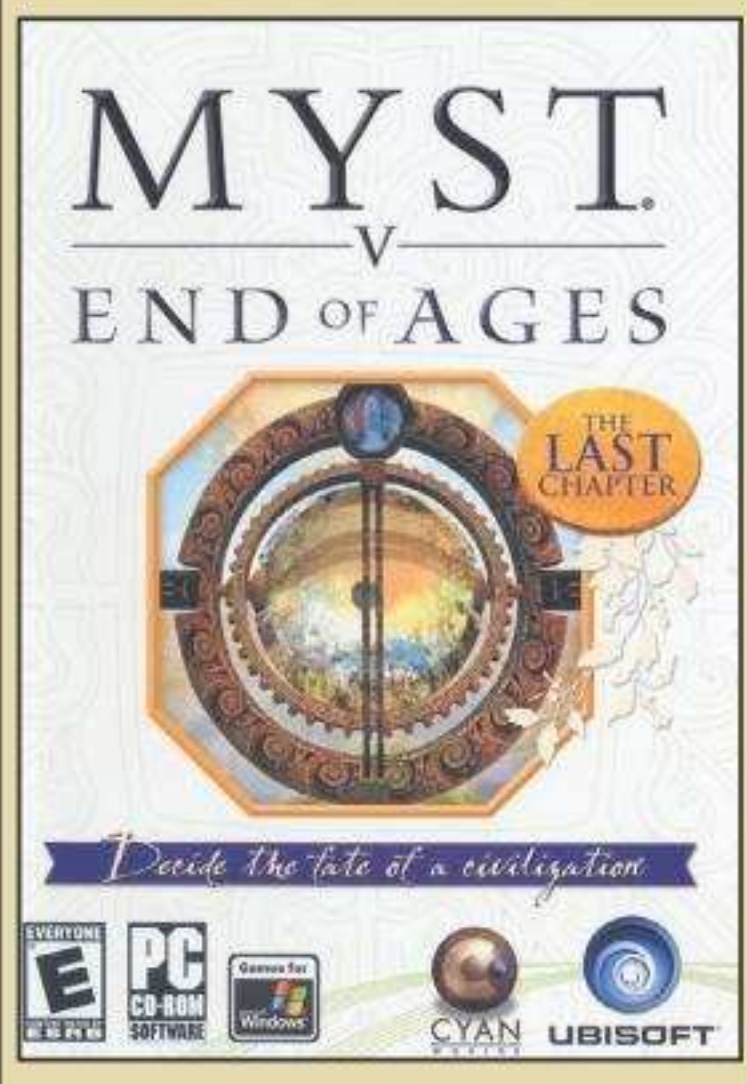
Serious Sam 2

Крокодил в футболке

Во второй главе есть болото, где лежит

Наши призы

Все товарищи, пасхалки и хинты которых попали на окрестные страницы, получают локализованную версию квеста Myst V: End of Ages от ее российского издателя — компании «Бука».



крокодил в футболке (!) с надписью ZUKER. Рядом плавает футбольный мяч.

Павел Панин

Фото разработчиков

В первом эпизоде, когда вы должны бегать за шаманом и спасать местных жителей из тюрьмы, в одной из камер (в дальнем конце, крайняя слева) можно обнаружить фотогра-

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и т.д.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail, чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.



фию разработчиков. Чтобы открыть дверь туда, придется воспользоваться девелоперским кодом: введите `sam_iEnableCheats=2` в консоли, затем нажмите F1 в меню и выберите Toggle Ghost.

Алексей Иммолев

Total Overdose



На уровне Overdosed доберитесь до офиса, где лежит ваш брат, но не спешите его спасать, а лучше посмотрите в подозрительную трубу у окна. Там вы увидите двух чудинок, дерущихся друг с другом.

Юрий Талызин

Космические рейнджеры 2: Доминаторы



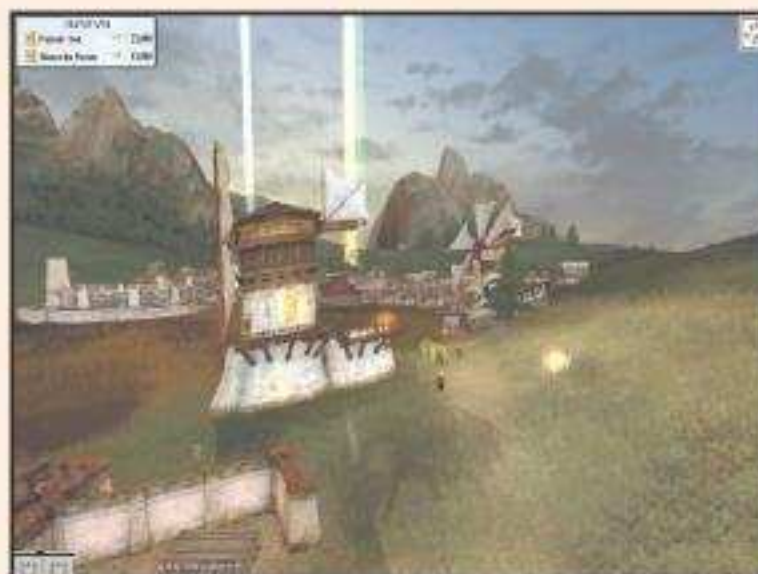
В октябрьском номере «Игромании» было написано про то, что, если заразиться в «Космических рейнджерах 2» болезнью чекумаш, появится настоящая Звезда смерти. Но кроме нее там также можно найти станцию «Вавилон 5» и увидеть сцену боя X-Wing'ов и TIE-Fighter'ов.

Федор Витюков

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Black & White 2

Где нужно строить мельницу



Как известно, месторасположение города влияет на многие параметры. Например, производительность мельницы заметно вырастет, если построить ее на холме.

Сергей Завалишин (sergzav@mail.ru)

10 000 на халяву

Помните квест, где нужно испортить голос петуху, чтобы дать выспаться несчастному фермеру? После выполнения этого квеста вам дадут 10 000 монет. Продолжайте менять время суток и дальше, пока бедная птичка не испустит дух. Наградой будут еще дополнительные 10 000.

Андрей Сайфулин

Grand Theft Auto: San Andreas

Хотите заработать два миллиона без использования читов? Нет ничего проще. Предварительно сохранившись, идите в ка-

зино и ищите рулетку, на которой можно делать максимальные ставки. Играйте до тех пор, пока навык азартных игр не достигнет максимума. Затем ставьте миллион, но не на одно число, а на «промежутки» чисел (на поля в самом низу или сбоку). Вероятность выигрыша при этом составляет 1 к 3. Если вы ничего не выиграли, перезагружайтесь и пробуйте снова.

Игорь Лапай

Serious Sam 2



На уровне Ursul Garden отыщите небольшой дворик с баскетбольным кольцом. Если закинуть в него лежащий рядом мяч (можно снизу), перед вами появится пушка, которую обычно дают в конце игры (на скриншоте Сэм держит ее в руках).

Ольга Михайловна (malina@delnet.ru)

TrackMania Sunrise

Всем хороша TrackMania Sunrise, только вот уж больно тяжело в ней достаются золотые медали. Но есть один читерский способ (работает в режиме Platform). Заработайте за прохождение текущего и последующих треков минимально возможную награду (то, какую вам дадут медаль, зависит от уровня сложности). Нажимайте кнопку «Кубок чемпионата», выбирайте «бронзовый» и проходите на нужный уровень. После того как вы немного отъедете от старта, нажмите клавишу Delete, и вам сразу же дадут золотую медаль (при этом у вас должно быть нулевое число попыток).

Иван Огурченок

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть большое количество трейнеров, сохранений (для каких игр — см. ниже), а также несколько читерских программ. Это: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатичных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «КОДЕКСА» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

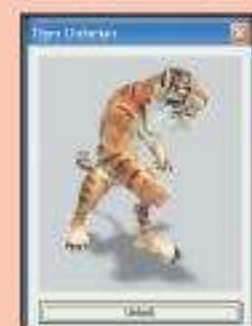
И самое главное: с этого (или следующего) номера у нас на диске в разделе «Инфоблок» появится полная база кодов, когда-либо пуб-

ликовавшихся на страницах «Игромании». Если вам нужны читы для какой-то старой игры, загляните туда.

Сохранения

18 Wheels of Steel: Convoy, Black & White 2, Brothers in Arms: Earned in Blood, Dragonshard, Hello Kitty: Roller Rescue, FIFA Soccer 2006, Rebel Raiders: Operation Nighthawk, Soldiers: Heroes of World War II, Ultimate Spider-Man и X-Men Legends II: Rise of Apocalypse.

Трейнеры



Black & White 2, Cold War, Dragonshard, Dungeon Siege 2, Evil Dead Regeneration, Grand Theft Auto: San Andreas, GT Legends, Hello Kitty: Roller Rescue, Fable: The Lost Chapters, Fahrenheit, FIFA Soccer 2006, Mega Man X8, Rebel Raiders: Operation Nighthawk, The Sims 2: Nightlife, Ultimate Spider-Man, Serious Sam 2, Sniper Elite, Rome: Total War — Barbarian Invasion и X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

Мобильные новости

Виртуальный бойфренд

Корейская компания **Artificial Life** прославилась тем, что первой додумалась выпустить для мобильных игроков игру, которая представляла собой виртуальную подружку, причем пусть и с искусственным, но интеллектом. С прекрасной мамзель можно было пообщаться в реальном времени или просто напелить в ее виртуальные ушки комплиментов. Девушкам же (из плоти и крови) оставалось лишь тихо завидовать парням.



И вот — свершилось: **Artificial Life** выпустила игру **V-boy** для телефонов третьего поколения. От аналогичной мужской забавы она отличается лишь тем, что вместо смазливых девчонок здесь не менее смазливые молодые люди. По заверениям разработчиков, **V-boy** появится на Западе в декабре этого года, а целевой аудиторией проекта являются девушки и женщины 15—30 лет.

Quake III Arena в кармане

Группа разработчиков **NoctemWare** еще раз доказала, что нет ничего невозможного, портировав на КПК... **Quake III Arena**! Работает игра, правда, не слишком быстро (около 5 кадров в секунду), но лиха беда начало. Чтобы нормально поиграть, понадобится довольно мощная система: ARM/XScale процессор, 120—150 мегабайт свободного места и как минимум 64 мегабайта RAM. Все необходимые инструкции и дистрибутив можно найти по адресу www.noctemware.com/q3ce.html.



Gizmondo появилась в продаже

На территории Северной Америки начались продажи портативной системы **Gizmondo** от компании **Tiger Telematics**. Начинка у консоли самая передовая: процессор ARM9 с частотой 400 МГц, видеочип от **NVIDIA** и GPS-приемник. Разрешение экрана составляет 320x240 пикселей. Работает хендхелд на операционной системе **Windows CE**, а потому в списке launch-тайтлов (всего их 14) немало портов PC-игр: **DOOM**, **Age of Empires**, **Carmageddon**, **Richard Burns Rally**. Цена — \$229.

По идее, **Gizmondo** должен стать конкурентом **PSP** и **Nintendo DS**, однако он вполне может повторить судьбу аналогичного проекта **Zodiac**, о котором мы рассказывали в прошлом номере журнала. **Tiger Telematics** терпит сейчас нешуточные убытки (за шесть месяцев текущего финансового года она умудрилась растерять \$210 млн), кроме того, против нее подано несколько судебных исков.

Сможет ли компания удержать на плаву свое детище и при этом не утонуть сама, покажет время.

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем **wap-сайте** вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Велкам!

Мобильные игры

Hat Trick Pinball

Жанр: Пинбол ★ Разработчик: Mr. Goodliving ★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: Metal Smash Pinball ★ Размер: 61—134 Кбайт

В **Hard Trick Pinball** вам предстоит научиться играть в футбол... шариком от пинбола. Поле подобрано соответствующее: с множеством лампочек, кнопочек и тому подобных прикамбасов.



Странно, но в отличие от того же **Metal Smash Pinball** (мы рассказывали о нем в июньском номере) игра не ставит перед нами никакой цели — знай себе гоняй шар при помощи трех лопаток, набирай очки да активируй бонусы. Впрочем, те, кого сюжет в подобных играх интересует мало, и так получают удовольствие от игры, благо сам процесс пинания мячика по интересности не уступает другим представителям жанра.

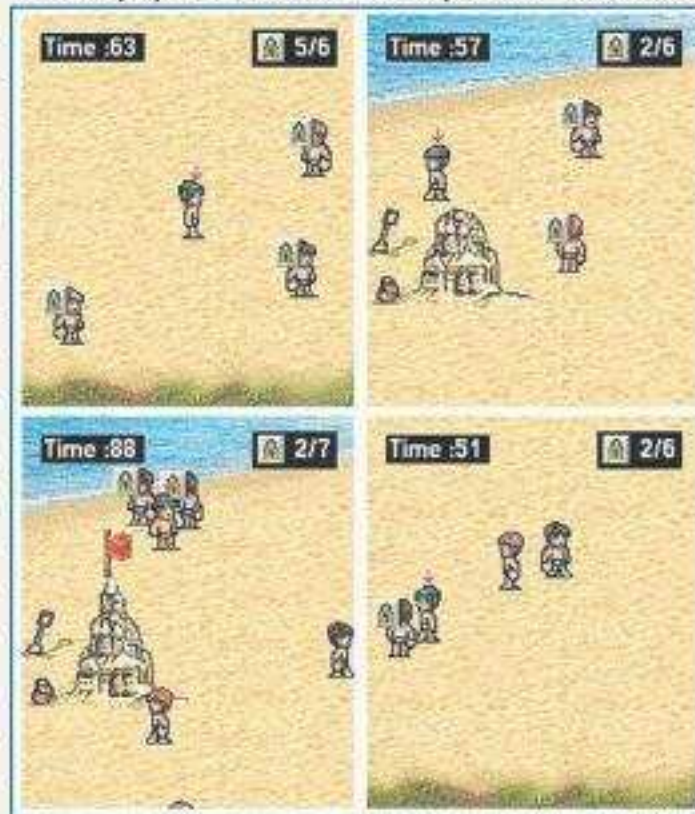
Рейтинг: 4/5

Доступно для: LG C1100, F2110, Motorola C380, C385, C450, C550, C650, C975, E1000, E398, RAZR V3, T720, T720i, V180, V220, V300, V303, V500, V525, V550, V551, V600, V975, V980. Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6101, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7, my C5-2. Samsung D410, D415, D500, E100, E330, E700, E710, E800, E820, P510, X100, X450, X460, X600, Z100, Z105, Z107, Z500. Sharp GX10, GX15, GX20. Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SX1. Sony Ericsson F500i, K500i, K508i, P900, P910i, S700i, V800, Z1010.

Spank The Ass

Жанр: Аркада ★ Разработчик: AMA+ ★ Платформа: J2ME ★ Размер: 117—139 Кбайт

Поиграть в салочки на мобильном телефоне — один из немногих способов вспомнить детство без риска быть кое в чем заподозренным окружающими. Ваша задача — догонять соперников и «замораживать» их. «Замороженного» персонажа может «оживить» любой другой игрок или осел, которого придется тормозить несколько негуманным способом — хорошенько приложившись детской ладошкой к ослиной заднице. Обработав всех детей на пляже, вы перейдете на следующий уровень. А там — еще больше противников (которые к тому же двигаются быстрее) и еще меньше времени. Количество ослов, слава богу, не увеличивается.



Рейтинг: 4/5

Доступно для: Motorola RAZR V3, V300, V303, V400, V500, V551, V600. Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Samsung C100, C100G, C110, E100, E300, E310, E317, E600, E700, E715, X100, X427, X430, X450, X600. Sony Ericsson P800, P802, P900, P910a, P910c, P910i.

The Lost Spaceman

Жанр: Аркада ★ Разработчик: AMA+ ★ Платформа: J2ME ★ Размер: 50—81 Кбайт

И как только таких берут в космонавты? Это же каким растяпой надо быть, чтобы, выйдя в открытый космос, потерять собственный корабль! Речь, конечно, идет о главном герое **The Lost Spaceman**. Вам нужно помочь ему добраться до своего звездолета, расчищая дорогу от мусора и стараясь не наткнуться на препятствия. Вылет за

Программа «МобиКон»

Если вы пользуетесь каталогами мобильного контента на нашем диске, вам обязательно нужно взять на вооружение программу «МобиКон», которая лежит с ними по соседству. С ее помощью навигация по каталогам и поиск нужных игр, картинок и мелодий упрощаются в разы.

пределы экрана также фатален. Когда ваш горекосмонавт плюхнется в мягкое пилотское кресло и пролетит пару-другую световых лет, то снова решит проветриться на свежем вакууме и... да-да, снова забудет выключить двигатели своего корабля, отчего тот улетит от хозяина.

Рейтинг: 3/5

Доступно для: Motorola

RAZR V3, V300, V303, V400, V500, V551, V600, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Samsung C100, C100G, C110, E300, E310, E317, E600, E700, E715, X100, X427, X430, X450, X600, Sony Ericsson F500i, K500i, P800, P802, P900, P910a, P910c, P910i, T610, T612, T628, T630, Z500, Z500a, Z600.



Аллоды: Ярость магов

Жанр: Аркада **Разработчик:** Qplaze TM — RME

Платформа: J2ME **Похожесть:** Pitfall **Размер:** 76—190 Кбайт

Игра от холдинга Qplaze TM — RME по мотивам одноименного мультфильма. Тугарин Змей осмелился похитить ненаглядную нашего героя — красавицу Любаву. Дорога к злодею предстоит неблизкая: целых 15 уровней, которые вольготно разместились на трех локациях (лес, подземелье, тугарская земля). Само собой, Поповича уже ждут не дожнутся разномастные враги монголо-татарской наружности с ятаганами, луками и дубинами в руках. В нелегком деле спасения любимой Алеше помогает говорящий конь Юлий, который больше любит не возить всяких там богатырей на собственной спине, а раздавать направо и налево «полезные» советы.

По пути к тугарскому логову неплохо бы также наскрести немного золотишка. Не явишься же к любви всей своей жизни с пустыми руками? Готовьтесь к тому, что каждый уровень нужно будет обшаривать вдоль и поперек в поисках монеток, сундуков и кубков.

Архитектура уровней, кстати говоря, не то чтобы очень сложная, но таит в себе немало опасностей вроде обваливающихся платформ и ям с торчащими из них кольями. Хвала геймпаду, управление, в отличие от многих других проектов, достаточно удобное, и жизни терять по его вине не придется.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: LG C1100, F1200, F2100, F2300, G5400, G5500, G7050, G7100, Motorola C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E398, E550, RAZR V3, V180, V220, V300, V303, V330, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic X200, X400, X60, Sagem MYV55, MYV65, Samsung C100, C100G, C110, C200, D410, D500, E100, E200, E300, E330, E530, E600, E630, E700, E710, E715, E720, E730, E800, E810, E820, E850, E880, P400, P700, S100, S300, X100, X120, X400,

X450, X460, X480, X600, X610, X640, Z100, Z130, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX32, Siemens A65, C60, C65, CV65, CX65, CX70, CX75, M55, M65, M75, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1, Sony Ericsson F500i, K500, K500c, K500i, K508i, K700c, K700i, K750, S700i, T610, T612, T616, T618, T628, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800.



Аллоды: Ярость магов

Жанр: Ролевая игра **Разработчик:** Nival Interactive

Платформа: J2ME **Похожесть:** Не наблюдается **Размер:** 397—418 Кбайт

Компания Nival Interactive продолжает радовать нас качественными мобильными версиями своих компьютерных игр. Относительно недавно для сотовых были выпущены стратегии «Сerp и молот» и «Блицкриг II», а теперь вот дошла очередь до стародавних «Аллодов». Небольшое пояснение для тех, кто с нами недавно: так называлась одна из первых российских игр, которую без стыда можно было показывать западным игрокам и которая очень полюбилась игрокам отечественным.

Мобильная версия представляет собой не обычный порт, а самый натуральный приквел. Вам предлагают стать участниками событий, в результате которых мир «Аллодов» был разделен на несколько изолированных островов. Повествование ведется от лица Тагрима — кандидата в рыцари, отправленного отцом в лес на финальное испытание перед посвящением. Все, естественно, пойдет наперекосяк, и Тагрим будет втянут в такой водоворот событий, что на несколько игр хватит. Выбраться из передрыг ему помогут еще три персонажа: лучница, клерик и боевой маг.

Всеми четырьмя героями одновременно управлять не требуется, потому как сражения происходят в пошаговом режиме. Здесь все стандартно: у каждого героя есть несколько очков действия, которые тратятся на перемещение, атаку, защиту и заклинания. Во время боя персонажи копят опыт, а при повышении уровня получают несколько очков к характеристикам (их пять) и умениям (традиционные «перки»: увеличение дальности передвижения, шанс отравить противника при нанесении повреждений и так далее).

В спокойные минутки вы будете исследовать местность, разговаривать с NPC, получать и выполнять квесты, лазить по темным углам в поисках сундуков с полезными предметами — в общем, заниматься привычными для любой ролевой игры вещами. Надо сказать, что мобильные «Аллоды» получились весьма продолжительными: чтобы пройти игру до конца, потребуется как минимум 12 часов, а то и больше. Само собой, предусмотрена возможность сохранения.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, Samsung D410, D500, Sendo X, Siemens CX65, M65, M75, S65, SK65, SX1, Sony Ericsson F500, K500, K500c, K600, K700i, V800, Z1010.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена	Короткий номер
Hat Trick Pinball	9822873002	3	2333
Spank The Ass	9823865002	3	2333
The Lost Spaceman	9823945002	3	2333
Алеша Попович и Тугарин Змей	9822367002	3	2333
Аллоды: Ярость магов	9824383002	5	2555

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер, указанный в таблице. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по ней и загрузить игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru, тел. 8-800-3330-190 (бесплатный круглосуточный).

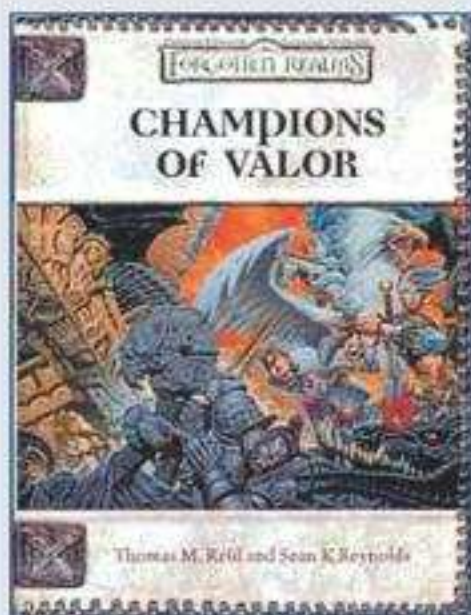
Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Ноябрь принес в линейку D&D только одну стоящую новинку. Это дополнение по миру Forgotten Realms, посвященное «доброте» во всех ее проявлениях. Книга **Champions of Valor** является полной противоположностью другого руководства, выпущенного летом, — **Champions of Ruin**. Новый 160-страничный фолиант рассказывает о том, что значит придерживаться доброго мировоззрения на планете Ториль. Белые и пушистые маги, жрецы, воины (главным образом паладины), разведчики — вот кто объединяется в добропорядочные гильдии, коллегии и прочие организации, вставшие на путь борьбы со Злом. Хотите быть добрым по правилам D&D? Приобретите эту книгу за 30 долларов.



по правилам D&D? Приобретите эту книгу за 30 долларов.

Берсерк

Лучшие игроки России, Белоруссии и Украины соберутся в этом месяце по зову компании «Мир фэнтези» на большой московский турнир по «Берсерку». Это первый турнир в истории игры, которому присвоен статус «Гран-при».

Квалифицироваться на турнир можно было в течение всей осени. Впрочем, тем игрокам, которые не успели или не смогли пройти через квалификационный отбор, не стоит расстраиваться — в турнире все равно можно будет принять участие, правда, для этого потребуется определенный денежный взнос.

Информационным спонсором «Гран-при» по игре «Берсерк» выступает дружественный «Игромании» журнал «Мир фан-

тастики»: «МФ» предоставит победителям достойные призы. Но главный приз учрежден производителем игры — это будет новенький мотороллер-скутер.

Подробности о турнире можно посмотреть на www.bersek.ru и сайте «Мира фантастики» — www.mirf.ru.

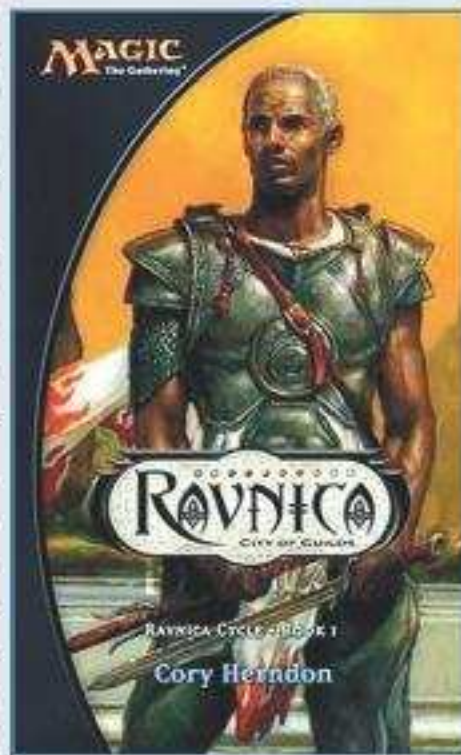
Magic: The Gathering

Наконец завершилась череда национальных чемпионатов и релизов. Магический мир вернулся к обычной жизни, но уже в совсем ином облике. Первым вестником этого нового мира стал **Grand Prix Nottingham** в формате Ravnica Limited. И снова сюрприз — победителем стал не какой-нибудь знаменитый профессионал, а молодой и пока малоизвестный чех Николай Вавра. Наши игроки тоже не зря съездили на этот турнир — Алекс Яценко занял 28 место по итогам двух дней.

После того как был распечатан Limited на новом сете, серьезные люди занялись **Standard Constructed**. Серия турниров, что раньше называлась States, теперь переименована в **Champs** благодаря своему частично-переезду с территории Америки. Тысячи игроков вышли со своими колодами на эти соревнования. Итоги этих турниров определяют метагейм на ближайшие несколько месяцев, а также цены на карты, что немаловажно!

На просторах России в это время происходили не менее интересные события. 9—10 октября состоялся повсеместный Релиз «Равники». Особо стоит отметить релиз в клубе «Легион», собравший 116 человек. За последние пару лет только национальные чемпионаты собирали сравнимое число игроков!

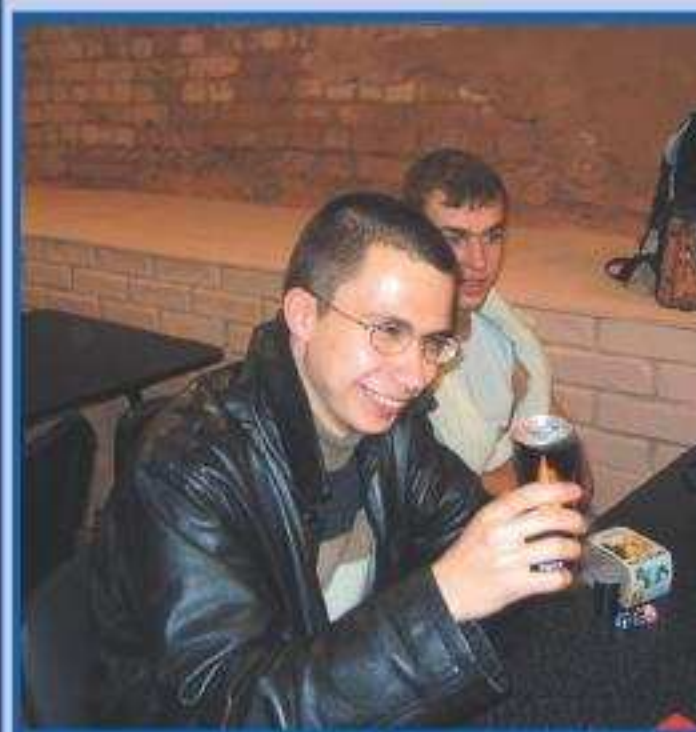
Новость для магических дилеров и посетителей клубов настольных игр: «Мир фэнтези», официальный российский дистрибьютор продукции Wizards of the Coast (в том числе и «Магии»), отныне не работает с известной компанией «Саргона». На практике это означает, что если ваш местный клуб получает MTG через «Саргону», то турниры в клубе не будут DCI-санкционированными. Перед тем как играть турнир, спрашивайте, будет ли он легально санкционирован, иначе победа в турнире может не отразиться на вашем MTG-рейтинге! Более подробную информацию читайте на сайте «Мира фэнтези» — www.fantasy-world.ru.

Возрождение
из пепла

Главный зал клуба «Феникс». Не в обиде, но и не в тесноте.

MTG-рекорд городского масштаба был поставлен в Санкт-Петербурге на открытии нового клуба «Феникс» (Лиговский проспект, 44), который специализируется на настольных играх. 80 игроков, в том числе традиционный московский десант, приняли участие в турнире по Magic: The Gathering, посвященном этому событию. Для города это рекордное число участников, но есть мнение, что планка долго не продержится. Призовой фонд составлял 20000 рублей и массу памятных подарков вроде редкой и дорогой карты *Birds of Paradise*. Победителем турнира-открытия стал московский маг Василий Цапко, одолевший в финале местную легенду Сергея Маркова. На третьем месте, как и на национальном чемпионате этого года, оказался Ник Константинов. Четвертое место занял Сергей Иванов, капитан *Born in the USSR* — первой российской команды в Magic Online.

Подобные турниры в последнее время становятся хорошей традицией, что говорит о подъеме «Магии» в стране. Будем надеяться, что это явление не временное!



Победитель турнира бодр и весел!

ИГРОВАЯ ДИЗАЙН-ДИВИЗИЯ

13 РЕНТГЕН

И ЛЕОНИД АЛЁХИН
ПРЕДСТАВЛЯЮТ



КОЛЛЕКЦИОННАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

ДИКТАТОР [КОНТРОЛЬ]

ВОЗЬМИ ГОРОД В СВОИ РУКИ

27.11.2005

В МОСКВЕ СОСТОИТСЯ ПЕРВЫЙ ТУРНИР ПО ИГРЕ «ДИКТАТОР. КОНТРОЛЬ» - ГОРЯЧИЙ СТАРТ!
В ПРОГРАММЕ ВСТРЕЧА С ГЛАВНЫМ ХУДОЖНИКОМ «ДИКТАТОРА», ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ,
БЕЗЖАЛОСТНОЕ СРАЖЕНИЕ ЗА ГОРОД. И, КОНЕЧНО, ПРИЗЫ!

ВСЕ ПОДРОБНОСТИ И ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РЕГИСТРАЦИЯ НА САЙТЕ WWW.DICTATORCONTROL.RU

ЗДЕСЬ МОЖНО КУПИТЬ ИГРУ «ДИКТАТОР.КОНТРОЛЬ»:

Фирменные магазины «Астрель-Геймс» в Москве («Буква») >> Зубовский б-р., 17, (м.Парк Культуры, бывший магазин «Прогресс») >> Ленинградский пр., д.76, кор.1, ТК Метромаркет, 3 эт. (м. Сокол) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфин (м. Молодежная, м. Киевская) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская)

Остальные магазины в Москве >> Алтуфьевское шоссе, 86, 2 эт. (м. Алтуфьево) >> Звездный б-р, 21 (м. Алексеевская) >> Проспект Мира, 114б (м. Алексеевская) >> Большой Факельный пер., 3 (м. Марксистская, м. Таганская) >> ул. Борисовские пруды, 46, кор.2 (м. Братеево) >> ул. 2-я Владимирская, 52/2 (м. Перово) >> ул. Паромная, д.9, кор.1 (м. Братеево) >> ул. Совхозная, 20 (м. Люблино) >> ул. Шосейная, 35 (м. Печатники) >> Ленинградский пр-т, д.76, кор.1, ТК «Метромаркет», 3 эт. (м. Сокол) >> ул. Юных Ленинцев, 37 (м. Текстильщики, м. Кузьминки) >> Варшавское шоссе, 9, Тульская ярмарка, 5 эт. (м. Тульская) >> Дмитровское шоссе, 89, торговый центр «XL» (м. Петровско-Разумовская) >> Осенний б-р, 18 (м. Крылатское) >> Волгоградский пр-т, 132 (м. Кузьминки) >> ул. Луганская, 7, кор.1 (м. Царицыно) >> ул. Стромынка, 14/1 (м. Сокольники) >> ул. Татарская, 14 (м. Павелецкая) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Самаркандский б-р, 17, кор.4 (м. Выхино) >> Торговый комплекс «Крокус Сити», 65-66 км. МКАД (м. Тушинская) >> Торговый комплекс «Твой Дом», 24 км. МКАД (м. Домодедовская) >> ул. Кантемировская, 16, кор.1 (м. Кантемировская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская) >> Рязанский пр-т, д.75, стр.3 (м. Рязанский проспект, м. Выхино) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфино (м. Молодежная, м. Киевская) >> Проспект 60 летия Октября, д.29/1 (м. Академическая) >> ВВЦ, пав. №71 (м. ВДНХ) >> ул. Митинская, д.16 (м. Тушинская) >> ул. Щербаковская, д.35 (м. Семеновская) >> Зеленоград, кор.360, 3 мкрн, Строгинский б-р, д.1/2, Универсам «Петровский» (м. Щукинская);

Магазины в Санкт-Петербурге >> Московский пр-кт, 39/2 >> Невский пр-кт, 140 >> ул. Савушкина, 141а >> ул. Мосиенко, 10

Магазины в Нижнем Новгороде >> пл. Горького, 1/61, тел: (8312) 33-79-80

>> ул. Белинского, 124, тел: (8312) 78-77-93

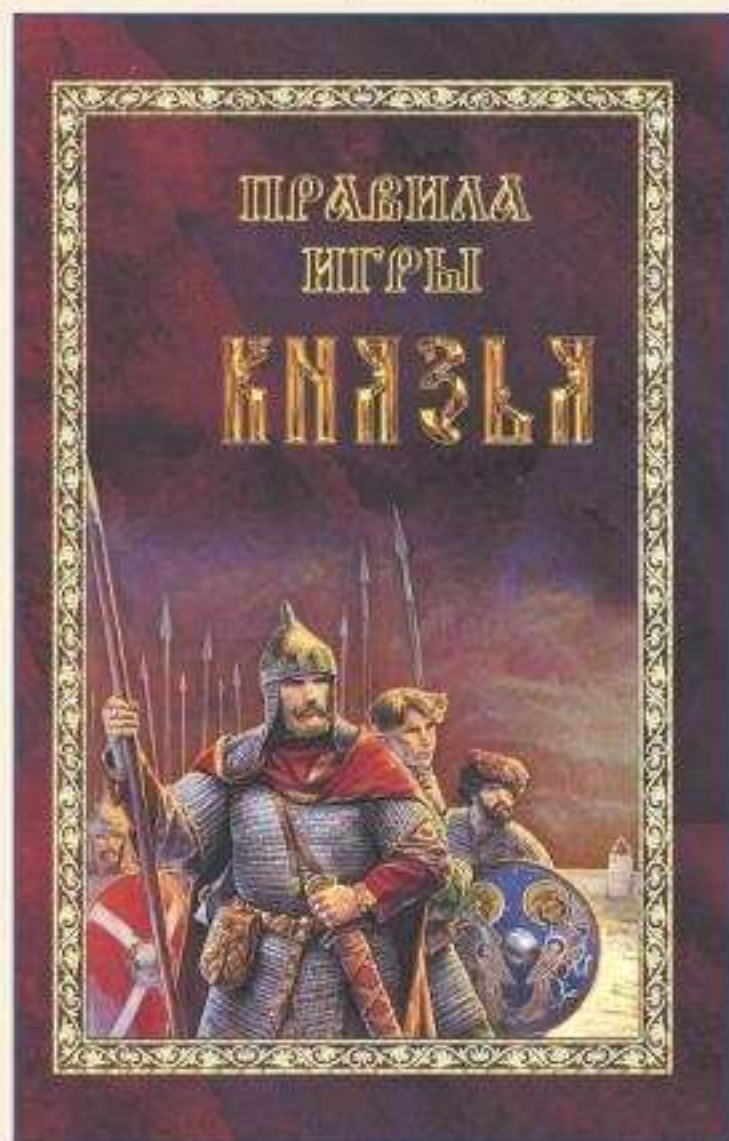
WWW.DICTATORCONTROL.RU



Князья

■ Жанр: карточная игра ■ Издатель: Astrel Games ■ Сайт: www.astrelgames.ru
■ Количество игроков: от 2 до 6 ■ Длительность партии: от 20 минут
■ Язык игры: русский

Хорошие исторические игры — редкость для отечественной настольной индустрии. А хорошие игры про домонгольский период Древней Руси вообще не приходят мне на память. Так что «Князья» — игра не просто однозначно хорошая, но еще и уникальная по своему сюжету и антуражу.



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. «Диктатор. Контроль». Демо-версия свежешедшей игры от отечественной студии «13 Рентген».
2. **Dungeons & Dragons: Ravenloft**. Самое последнее руководство Guide to the Mists по знаменитому готическому миру — на диске в полном виде!
3. **AD&D 2nd Edition**. Бланки персонажей.
4. **World of Warcraft**. Новый настольно-стратегический хит по самой продаваемой PC-игре в мире.
5. «Князья». Правила отечественной карточной стратегии.
6. «Небожители». Спойлер игры и демонстрационный ролик.
7. «Берсерк». Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, русские правила игры.

Итак, каждый из игроков выступает от лица могущественного русского князя. Древняя Русь уже погрузилась в пучину феодальной раздробленности, и в отсутствие опасных внешних противников правители феодалов затеяли войну в формате «брат на брата». В качестве средств агрессии русские князья используют личную дружину и наемников из окружающих государств, а в качестве методов обороны превалируют строительное дело (частоколы и рвы) и набор ополчения.

Единственными компонентами игры являются карты — огромная стопка из 100 штук. Как в подкидном дураке, часть карт раздается на руки игрокам, а часть остается в общей колоде, откуда игроки пополняют руку.

Наиболее ценные карты это *города*, 12 исторических поселений — от Киева до загадочной Тмутаракани. В городах возводятся *постройки*, которые или усиливают защиту, или добавляют Славу хозяину города. Чтобы захватить чужой город, понадобятся карты *войска*. Каждое войско обладает Силой — более слабое бьется более могучим. В несложные сражения карточных войск можно вмешиваться при помощи *событий* — как полезных, так и неприятных («Разведка», «Засада», «Предательство» и пр.). В глобальном масштабе на ход партии действуют *летописи* — это тип карт, похожий на события, но летопись продолжает лежать на столе до конца партии.

Собственно, одного абзаца хватило на то, чтобы описать весь игровой процесс. Побеждает тот, у кого к концу игры будет больше Славы (читай — городов и построек). Но не стоит думать, что «Князья» — игра примитивная. Она отличается выверенным балансом, динамичным игровым процессом и тем, что на Западе принято именовать *replayability* — в «Князьях» не скучно играть и третий раз, и тридцать третий. Любителям быстрых и антуражных игр мы настоятельно рекомендуем взглянуть на «Князья» — игру «об истории Киевского государства». А художественные тексты на картах можно использовать в качестве учебного пособия — цитируются древнерусские летописи.

«Князья» опубликованы в одной из серий издательства «Astrel Games», которое специализируется на производстве недорогих



Диктатор наступает



Стратегическая игра «Диктатор. Контроль» от компании «13 Рентген» в ноябре поступает в повсеместную продажу на просторах Необъятной. Бесплатные демо-версии «Диктатора» неоднократно появлялись на дисках «Игромании», а желающие опробовать правила игры могут найти демо и на нынешнем диске журнала.

Стартовые турниры по «Диктатору» должны состояться в Москве 27 ноября этого года. Подробную информацию можно найти на официальном сайте www.13r.ru. В программе, помимо собственно турниров, встреча с создателями игры, обучение и награждение победителей.

Рецензия на «Диктатор. Контроль» появится в одном из ближайших номеров «Игромании».



игр для детей школьного возраста. Жаль, что «Князья» не попали в «высшую» линейку компании — они вполне достойны того, чтобы выходить под известным лейблом «Хобби-игры», который «Астрель» ставит на свою самую дорогую продукцию, рассчитанную уже не на детей, а на любителей «настолок» более зрелого возраста.

На диске журнала размещены правила «Князей».

Николай Пегасов

Геймплей	*****	(8)
Игровой мир	*****	(7)
Художественный дизайн	*****	(7)
Качество изготовления	*****	(7)
Оригинальность	*****	(9)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ ★ 8		

STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR

WIDELOAD

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Чтобы загрузить игру, отправьте SMS с ее кодом на соответствующий короткий номер оператора. Не отправляйте SMS с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответного SMS со ссылкой и загрузите игру, используя WAP-соединение. Стоимость игры на номере 2333 - \$3, на номере 2555 - \$5. По вопросам работы сервиса обращайтесь по телефону: 8-800-3330-190. Для абонентов МТС, Билайн, Мегафон, ЮСТ, ЕТК, БайкалВестКом, УралСвязьИнформ, ЕрмакRMS, Пенза-GSM, Оренбург-GSM, Архангельские Мобильные Телесистемы



ДАЙТЕ ТРИ!

WAR 2056 STOP THE TRAIN КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

Отправь SMS с кодом **9771439002** на номер **2555** и закачай сразу три отличных игры на свой телефон!



Война 2056 – военная стратегия в реальном времени, которую можно пройти за любую из двух противоборствующих сторон Stop the train – останови переодетых в полицейских угонщиков и освободи захваченный ими поезд! Кто хочет стать миллионером? – одна из самых популярных викторин в мире! Все особенности игры сохранены

Для телефонов: Motorola C650, V180, V220, V300, V400, V500, Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7610, 7650, Samsung E710, X460, Siemens M65, S65, SonyEricsson K500, T610, T630

НОВОЕ В КАТАЛОГЕ



АЛЛОДЫ: ЯРОСТЬ МАГОВ

Увлекательная пошаговая RPG в фэнтезийном сеттинге, раскрывающая историю мира Аллодов. Два уровня исследований – наземная карта и подземный лабиринт – дают альтернативные варианты выполнения миссий. В команде игрока 4 героя с определенными навыками.

Код игры: **9824383002** Номер: **2555**



BON APETIT

Нашей героине нужно приготовить обед из продуктов, которые падают на нее сверху из кухонных шкафчиков. Вместе с продуктами сыпятся несъедобные предметы. Вовремя распознать, что падает в кастрюлю и решить, добавить ли это в блюдо – залог успеха в Bon Appetit!

Код игры: **9825191002** Номер: **2333**



БАСКЕТБОЛ В УНИВЕРЕ

Твоя команда идет к Золотому Кубку! 2 режима игры: показательное выступление и чемпионат. Ты можешь выбрать форму, атрибутику и набрать игроков! Отличный искусственный интеллект у врагов, пять уровней сложности и превосходная графика и анимация.

Код игры: **9819813002** Номер: **2333**

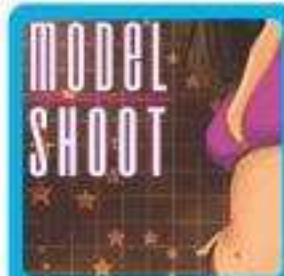


CALLING YUKI

Юки должна спасти своего похищенного друга Роя. У нее есть мобильный телефон, с помощью которого можно убивать жутких монстров и общаться с заколдованным миром! Она может звонить, посылать и принимать SMS, пока в игре не сядет батарея телефона.

Код игры: **9819641002** Номер: **2333**

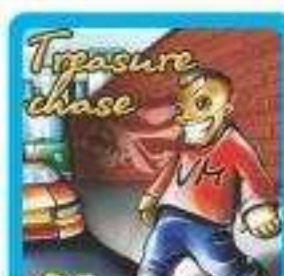
Для телефонов: Nokia 3650, 3660, 6260, 6600, 7610, Samsung D500, Siemens CX65, M65, S65, SX1. Полный список доступных моделей телефонов смотри на www.playmobile.ru на странице выбранной игры



MODEL SHOOT

Хочешь снимать фотомоделей? У тебя три попытки и 120 секунд на каждую модель. Можно строить стенки, чтобы не пропустить отскакивающие мячики и захватить 75% в каждый снимок – это для того, чтобы добраться до следующей модели.

Код игры: **9823617002** Номер: **2333**



ПОГОНЯ ЗА СОКРОВИЩЕМ

Центральный Музей ограблен! Похищены сокровища пиратов Карибского моря! Нашедшему вознаграждение! Тебя ждет приключение, полное опасностей! На твоём пути улицы города, тёмные леса, реки и поезда, но ни одна преграда не устоит перед тобой!

Код игры: **9822876002** Номер: **2333**



АКВАДЖЕТ

АкваДжет – это настоящая трехмерная гонка! Ты управляешь скутером (аквамотоциклом), твоя цель – выиграть соревнования, пройдя 15 трасс, разделенных на 5 различных сценариев. Ты можешь делать поворот на 180 градусов и ехать по встречной полосе!

Код игры: **9819551002** Номер: **2333**



OUTROAD

Последние модели и ревущие моторы: здесь можно стать лучшим гонщиком Балтимора. Почувствуй себя на фантастической автострассе, среди грузовиков, подъемов и рытвин. 15 невероятных трасс и 5 уровней сложности, единственное правило – только вперед!

Код игры: **9821157002** Номер: **2333**

Для телефонов: Motorola V300, V500, V600, Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6650, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7610, 7650, SonyEricsson P800, P900, Z600

Номер: **2333**

СЛАЙД-ШОУ



МАСЯНЯ - ПОДАРОЧКИ

Код слайдера: **9794262002**



МАСЯНЯ - РУССКИЙ ПАНК-РОК

Код слайдера: **9794454002**



МАСЯНЯ - ШОУ-БИЗНЕС

Код слайдера: **9794646002**



МАСЯНЯ - МОРОЖЕНОЕ

Код слайдера: **9793777002**



МАСЯНЯ - МОСКВА

Код слайдера: **9793969002**



МАСЯНЯ - ДЕПРЕССИЯ

Код слайдера: **9792731002**

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, Nokia 3100, 3200, 3220, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610, 6670, 7210, 7610, Samsung C100, D500, E630, X100, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K700i, T610, T630

ИГРЫ ПО ФИЛЬМАМ



АЛЕША ПОПОВИЧ И ТУГАРИН ЗМЕЙ

Тугарин Змей похитил Любаву. Чтобы спасти от злого Тугарина свою любовь, Алеше придется преодолеть много препятствий!

Код: **9822367002**

Номер: **2333**



НОЧНОЙ ДОЗОР - ТЬМА

Баланс Света и Тьмы нарушен, только Ночной Дозор сумеет восстановить равновесие. В этой вы играете за Сумрак!

Код: **9799775002**

Номер: **2555**



БУМЕР

Уходи от погони, сопровождай дальнобойщиков и встревай в разборки. А чтобы выйти сухим из воды – вспоминай фильм, он будет лучшей подсказкой.

Код: **9785724002**

Номер: **2333**



КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Ты – отчаянный храбрец Джон Маккейн. Твоя задача – вынести террористов, обезвредить бомбы и спасти заложников.

Код: **9711631002**

Номер: **2555**

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, Nokia 3100, 3200, 3220, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7610, Samsung C100, C110, X100, X600, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson F500i, K500, K500i, K700i

ХИТЫ



AGE OF HEROES: АРМИЯ МРАКА

Миру угрожает подземный мрак. Путь героя непрост, но магия поможет твоим отважным воинам.

Код: **9781214002**

Номер: **2333**



РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР - ВЕК СЛАВЫ

Уникальные сценарии, 4 режима игры, реалистичная графика – единственная в своем роде боевая игра для мобильных.

Код: **9814676002**

Номер: **2555**



SPLINTER CELL - ТЕОРИЯ ХАОСА

Блокбастер, вышедший на PC и игровых приставках! Лучшая шпионская игра для телефонов.

Код: **9737928002**

Номер: **2333**



RAINBOW SIX LOCKDOWN

Группа по борьбе с террористами снова в деле. Мобильная версия мегахита, вышедшего на PC и приставках!

Код: **9776856002**

Номер: **2555**

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, Nokia 3100, 3200, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6610, 6630, 6670, 6800, 7210, 7250, Samsung D500, Z100, Siemens CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, K750, T610, T630, V800, Z600



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!



цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040

18067367	18063287	18063317	18062517	
18067197	18063297	18063197	18062037	18052087
18064267	18063307	18062507	18061777	18051767
				18051947

мелодии

отправь код мелодии на номер 4042

Самый свежий на твоём телефоне! ОТПРАВЬ SMS N180 НА 4042

	Полифония		Монофония	
	Все телефоны	Nokia, LG Samsung	Siemens	Motorola и другие
Smash! - Мелта	18055864	18055861	18055862	18055863
Тема из к/ф - "Бандитский Петербург"	1807376	1807377	1807378	1807379
Фактор-2 - Красавица	1809664	1809665	1809666	1809667
K-Maro - Crazy	18058014	18058011	18058012	18058013
Подъём feat. Карина М - Кораблики	18055284	18055281	18055282	18055283
K-Maro - Femme Like You	1809696	1809697	1809698	1809699
Linkin park & Jay Z - Encore	18055874	18055871	18055872	18055873
Akon - Lonely	18055024	18055021	18055022	18055023
Земфира - Блюз	18057984	18057981	18057982	18057983
Шпильки - Сам ты Наташа	18055344	18055341	18055342	18055343
Братья Грим - Ресницы	18057994	18057991	18057992	18057993
Земфира - Прогулка	1809720	1809721	1809722	1809723
Daddy Yankee - Gasolina	18055414	18055411	18055412	18055413
Green Day - Boulevard of broken dreams	18055894	18055891	18055892	18055893
Global DeeJays - Stars on 45	18055394	18055391	18055392	18055393
Музыка из к/ф - "Полицейский из Беверли Хиллз". Clock	1809584	1809585	1809586	1809587
X-Mode - Животные	18058944	18058941	18058942	18058943
Eminem - Without Me	18059444	18059441	18059442	18059443

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Мяукающие кошки	1808913	Смех ведьмы	1808649
Вой полицейской сирены	1808652	Сонар	1808654
Раскаты грома	1808932	Звонок старинного телефона	1808930
Мультиязычный свист	1808946	Сиплый кашель	1808939
Сигнал автомобиля	1807291	Привет из глубины души	1808941
Крик ужаса	1808944	Женский оргазм	1808943
Мычание коровы	1807607	Звук пилы	1807286
Автоматная очередь из АК-47	1808648	Мультиязыки (Bang!)	1807287

Список телефонов, поддерживающих супер-звук: Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3630, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6260, 6500, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9100, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson: F500, K500, K700, K750, P800, P900, Siemens: SL55, S65, S65, S65, Panasonic: ED-97, Motorola: E365, V220, V80, LG: F2100, G1800, G3600, L1100, T5100, Samsung: все телефоны серии i800, кроме A800, N600, N620, T300.

java-игры

отправь код java-игры на номер 4042

 Troy Код игры: 1808882 Чтобы противостоять огромной мощи троянцев, остальные греки объединились в альянс и создали армию. Вы Ахилл, генерал греческой армии, воин огромной силы, который должен воевать и выдерживать сражения Троянской войны.	 S.T.A.B. Код игры: 18059260 Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы - командир единственного боеготового подразделения на данном участке.
 Pocket Bowling Код игры: 1807019 Карманный боулинг - это захватывающая игра. Выберите месторасположение своего игрока, затем направление и, наконец, силу удара... Проще не бывает! 3D симулятор с имитацией реальной физики создаст незабываемые впечатления от игры.	 Candy Crush Код игры: 1807009 Добавьте немного оживления в классический тетрис! Поставьте 3 или более одинаковых фигур вместе так, чтобы они исчезли с игрового поля. Если весь экран заполнится риддами фигур, игра будет окончена, и тем хуже для Вас, потому что в этом случае Вы никогда не увидите спрятанную картинку!
 Kung Fu Fighting Код игры: 1807017 Вы единственный ученик покойного мастера Кун Фу Sun Yee-Tse. После того, как Вы отказались сотрудничать с семьей Kai-Chiang, они вероломно похитили Вашу девушку. У Вас нет выбора, и Вам придется освободить ее самому. Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!	 Druids Код игры: 1806388 Молодой маг-друид постигает тайны мироздания, путешествия по уровням игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья, друзья и враги, а также большое количество призов и бонусов. Уникальный мир со своими объектами, элементами и оформлением.
 Call Girl Код игры: 1807008 Познакомьтесь с самыми красивыми девушками по вызову. Проверьте свою память и вовремя наберите номер телефона. Вы сможете взглянуть на их роскошные тела. Каролина, Сара, Лора, Катерина и другие цыпочки ждут Вашего звонка ПРЯМО СЕЙЧАС!	 Druid Adventure Код игры: 1806388 Молодой маг-друид постигает тайны мироздания, путешествия по уровням игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья, друзья и враги, а также большое количество призов и бонусов. Уникальный мир со своими объектами, элементами и оформлением.
 Cruise Control Код игры: 1802204 Все темные силы сорвались с цепи на шоссе к раю! У Вас отказали тормоза, и единственный способ контролировать свой круиз - попадать в уменьшители скорости. Поэтому садитесь за руль и принимайте на себя круиз-контроль!	 Real Lines Код игры: 1806996 Real Lines - игра, которая стала головной болью большинства директоров, игра, которая стала интересным времяпровождением большинства сотрудников. Всеми нами любимая игра Lines.
 Outlaw Код игры: 1808874 Вы - преступник. Вы мечаете по бесконечным американским дорогам к мексиканской границе, в Тихуану. В этой отчаянной погоне Вас преследует полиция. Постепенно Вы освоите лучшие тактические приемы. Продемонстрируйте Ваши навыки вождения, и удачи!	

mp3-реалтоны

отправь код mp3-реалтона на номер 4042

Братья Грим	Ресницы	18059625
Братья Грим	Вторая Половина	18059635
Группа «Ленинград»	Super Good (Супер гуд)	18059995
Глюк'н'за и Верка Сердючка	Жениха хотела	18059395
HI-FI	Седьмой лепесток	18059405
Забавный друг	Алло! Это ты дорогой!	18059270
Манерный тип	Алэ, алэ, алэ...!!!	18059280
Манерная девушка	Алле, пупсик, это ты!	18059290
Говорящий телефон	Жизнь хренова у мобилы!	18059350
Говорящая сирена	Достаааа!!!	18059500

Для телефонов, поддерживающих MP3

ПОЛУЧИ УНИКАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ БУМЕР

ФИЛЬМ ВТОРОЙ



ВЫИГРАЙ БУМЕР!

ОТПРАВЬ SMS **zoom** НА НОМЕР 4042
Ежедневный приз - 50 евро, суперприз - чёрный Бумер!

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-CPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (095) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номер 4040, 4042.

Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «МегаФон» - 0,885 USD; на номер 4042: «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «МегаФон» - 2,36 USD. Цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения - бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил».

ОАО «ВымпелКом», Лицензия Минсвязи № 23072.
ОАО «Мобильные ТелеСистемы», Лицензия Минсвязи № 14465, 24136.
ЗАО «Соник Дюа», Лицензия Минсвязи № 15002.
ООО «Информ-мобил», Лицензия Минсвязи РФ № 23639; Торговая марка jmi.ru.



**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Секретные службы доносят, что в ваш стан прокрался новый выпуск «Почты» «Игромании». Глубоко вздохнуть! Начать наслаждаться бредущим наголо полетом мысли некоторых читателей нашего журнала. Благо умозаключения в этом номере в подавляющем большинстве оказались трезвыми, хотя и не лишеными шального блеска в глазах, который легко можно списать на игровую лихорадку.

Свершилось страшное. После разгребания не одной тысячи работ, прилетевших на конкурс «Жанровый винегрет», после почти трехнедельного заседания комиссии по изучению и выявлению трех лучших из ровно ста достойных, после огромного количества чашек выпитого кофе и умерших в неравной борьбе с вашими сценариями нервных клеток... После всего этого мы наконец оглашаем победителей и вручаем им оглашенные ранее нешуточные призы. Внимательно изучайте соответствующую страницу.

Светлана в прошлом номере уже проболталась, а я теперь подтверждаю. От стадии расслабления в ожидании итогов конкурса старого можно приступить к напряжению в ожидании конкурса нового. Прочищайте свои пыльные извилины, натирайте до блеска острие мысли и готовьтесь встретить новую головоломку во всеоружии. Скоро будет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуй, дорогие читатели. Этот выпуск «Почты» готовился в стратегических боях с самими собой. Одна часть нас рвалась поиграть во все те игровые шедевры, которые вышли в самый разгар работы над «Почтой», вторая бдительно следила, чтобы рубрика получилась на все «пять». С разгромным счетом победила вторая половина, хотя и она несколько раз приложила лопатками к татами.

Настоятельно призываю всех вас начать слать нам прикольные скриншоты из игр: количество их в последнее время резко возросло, а вот интересность, увы, почему-то понизилась. Если раньше мы с Алексеем уверенно из нескольких сотен присланных артов выбирали пять-шесть для размещения в рубри-

ке, то в этом месяце были вынуждены обратиться к старым запасам. Не ставить же в номер разномастные варианты слова «Игромания», которые вы столь усердно выкладываете из тел врагов, простреливаете автоматом на стенах, составляете из различных предметов. Да, такие скрины было прикольно поставить один-два раза, но не каждый же номер. Договаривайтесь с фантазией и присылайте по-настоящему интересные картинки.

Кстати, дабы ваше воображение не завело вас на неверную дорожку: мы не публикуем импровизированные эротические сцены из различных игр. Таких скриншотов ежемесячно приходит несколько десятков, но мы все же соблюдаем политкорректность: подобные шутки, скажем так, слишком плоские, чтобы их обнародовать.

**ПИСЬМО НОМЕРА****«КОМПЬЮТЕРНОЕ» БУДУЩЕЕ**

Привет, доблестный коллектив «Игромании» в целом и Светлана с Алексеем в частности. Вот, намерен присниться мне страшный сон. Чтобы он не сбился, надо поделиться им с кем-нибудь. Я решил поделиться с вами. А приснилось мне будущее, надо полагать, светлое. Будто бы все люди на Земле стали геймерами! Фотореалистичная графика в компьютерных играх — вот модная тема последнего времени. Если картинка на мониторе будет неотличима от вида из окна, то на этом прогресс остановится? А ведь еще не задействованы три (по некоторым данным, четыре) органа чувств. Их тоже можно использовать в играх.

Полное погружение в игровой мир. Но что-то мне не хочется натягивать на себя резиновый комбинезон с тысячей датчиков или плавать в аквариуме с каким-нибудь суперсенсорным гелем. Я думаю, проще будет транслировать всю информацию непосредственно в мозг. Если учесть, что возможности техники безграничны, то можно предположить, что в конце концов компьютеры вообще не понадобятся. Наш мозг нагружен на какие-то 3—5%, остальные мощности простаивают почему зря. Так давайте задействуем его в играх! Вживить электроды для

начала. А потом можно будет обойтись и без них. Здорово, голова — компьютер.

Можно играть где угодно. Сны отпадут за ненадобностью — будем играть. Наркотики и алкоголь уйдут в прошлое. Дешевле будет загрузить симулятор алкоголика: играй сколько захочешь. А если соединить беспроводной связью всех людей, то радио, телевидение, интернет, мобильная связь исчезнут за ненадобностью. Жить будет интересно. Спамить станут прямо в голову, туда же запустят трояна с вирусом. Страшно представить вирус будущего, который может отформатировать ваш мозг. Поэтому при рождении будут устанавливать антивирус с ежеминутным обновлением. Человек станет всемогущим, подобным Богу. И одному Богу известно, что станет с человеческой душой. Будут ли наши потомки похожи на нас? Наверное, будут. Ложь, зависть и жажда наживы останется наверняка. Хочется верить, что доброта, любовь и сострадание тоже останутся. За сим спешу откланяться. Здоровья вам и творческих успехов.

Ваш читатель, Гусарь Виталий,
Краснодарский край (post73@mail.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мысль задвинута, вне всяких сомнений, интересная. Но есть ряд «но», которые заставляют задуматься, а так ли уж радужно будущее человечества, как представляет себе автор письма. Человеку свойственно с ходу верить в то, что красиво звучит, не вдаваясь в детали. Предлагаю все же в эти самые детали проникнуть силой собственной мысли и разобрать потенциальную действительность отдаленного будущего по винтику. Что возможно, что не очень?! Чему не бывать, а чего, вероятно, не миновать...

Пункт первый — фотореалистичная графика. Принято считать, что некий идеал действительности это картинка на мониторе — как пейзаж за окном. Де, когда будет неотличимо, тогда и идеал графики достигнут. Ой ли?! Кто сказал, что лучше, чем есть в реальности нельзя? Уже сейчас достаточно примеров, наглядно демонстрирующих, что вполне можно. Возьмите любое анимационное кино или художественный фильм с большим количеством элементов компьютерной графики. Картинка местами выглядит куда лучше, чем все, что можно углядеть в обыденной жизни. Всевозможные slo-mo-эффекты, сочнее краски, которых в жизни просто не бывает. А работа камеры чего стоит? Кинооператорам и профи по созданию спецэффектов давно известно, как сделать «намного красивее, чем бывает». Так что не следует думать, что совершенствование визуального ряда остановится в некий момент, когда удастся моделировать картинку, не отличимую от реальности. Не остановится. Пойдет дальше как миленькое. Так что отставить это стандартное заблуждение и начать мыслить трезво!

Рассуждаем дальше: загруженность мозга на 3—5%. Еще один миф. Точнее, не столько миф, сколько незнание простого обывателя, откуда ветер дует. Да, есть исследования нейрофизиологов, которые наглядно показывают, что в акте мыслительной деятельности человека принимает участие порядка 6% не-

опаллеума (то есть коры головного мозга). Результаты этих исследований некогда были обнародованы, после чего малоразбирающийся в вопросе журналисты раструбили на весь белый свет, что «мозг человека задействован в работе только на 6%». Это не так. Еще раз — «в актах аналитического синтеза задействовано 6%». И только. А остальные 94% задействованы на совсем другие нужды. Через них проходят моторные и сенсорные афферентные и эфферентные пути (см. учебник анатомии 9-го класса), располагаются ядра нервных центров, проходит анализ локомотивных (двигательных) функций. А вы как думали?

Чтобы развеять миф, сообщая, у среднестатистического человека некий «резерв» головного мозга (расширение его для прибавки в мыслительных способностях), который активируется в экстренных ситуациях или в обыденных (в этом случае иногда говорят о гениальности), составляет не более 2% сверх нормы. Цифра несколько условна, но — факт налицо. Так что не надо думать, что в нас сокрыт некий ого-го какой потенциал. Скрыт, но без всяких «ого-го».

А значит это только одно — для анализа информации, которая потенциально может быть подана через «электроды в мозг», могут быть задействованы только те мощности мозга, которые нами используются и в реальной жизни. Этих мощностей худо-бедно хватает для оперирования теми чувствами, которыми мы пользуемся ежедневно. И значит, максимум, чего можно добиться — симуляции реальности. С поправкой на то, что ей можно будет управлять. И такие разработки уже сейчас ведутся. Вот только не следует ждать от них чего-то сверхъестественного.

Что касается снов — то они не отпадут никогда. Человеческий мозг не может работать без отдыха более 62 часов, и от этого никуда не деться. Сны не просто некая цветная картинка, которую можно заменить искусственно сгенерированной с помощью компьютера. Сны — это, скорее, некий побочный продукт работы мозга в режиме неосознанного синтеза информации. Мы спим, в этот момент задействованы центры коры, отвечающие за анализ прожитого, а по ходу дела на основе анализируемой информации для нас рендерится некая картинка.

По поводу самого интересного момента — возможности заразить мозг вирусом или заспамить его, то это вполне реально. Достоверно известно, что перегруз информации ведет к нарушению работы мозга. Если обезьянку крепко привязать к креслу, зафиксировать ей веки, чтобы она не могла моргать (при этом, разумеется, постоянно смачивать ей глаза, дабы не пересыхали), и начать прокручивать у нее перед глазами некую визуальную последовательность, при этом еще подавать звуковую информацию да еще и тыкать ее чем-нибудь (сенсорное раздражение), то мозг обезьянки очень быстро взбунтуется и довольно оперативно выйдет из строя. Человек держится значительно дольше обезьянки, но с катушек тоже слетает крайне быстро. Чтобы придумать вирус для мозга, достаточно сообразить, как в короткий промежуток времени закачать в мозг столько информации, сколько он переварить не сможет. И такие наработки, к слову, уже существуют.

Что же станет с общечеловеческими ценностями, если так случится так, что мы все нырнем в виртуальность — вопрос крайне сложный. Ведь эти самые ценности формируются исключительно исходя из обстоятельств. В одну эпоху одни, в другую — другие. Настанет эпоха виртуальности — и ценности изменятся.

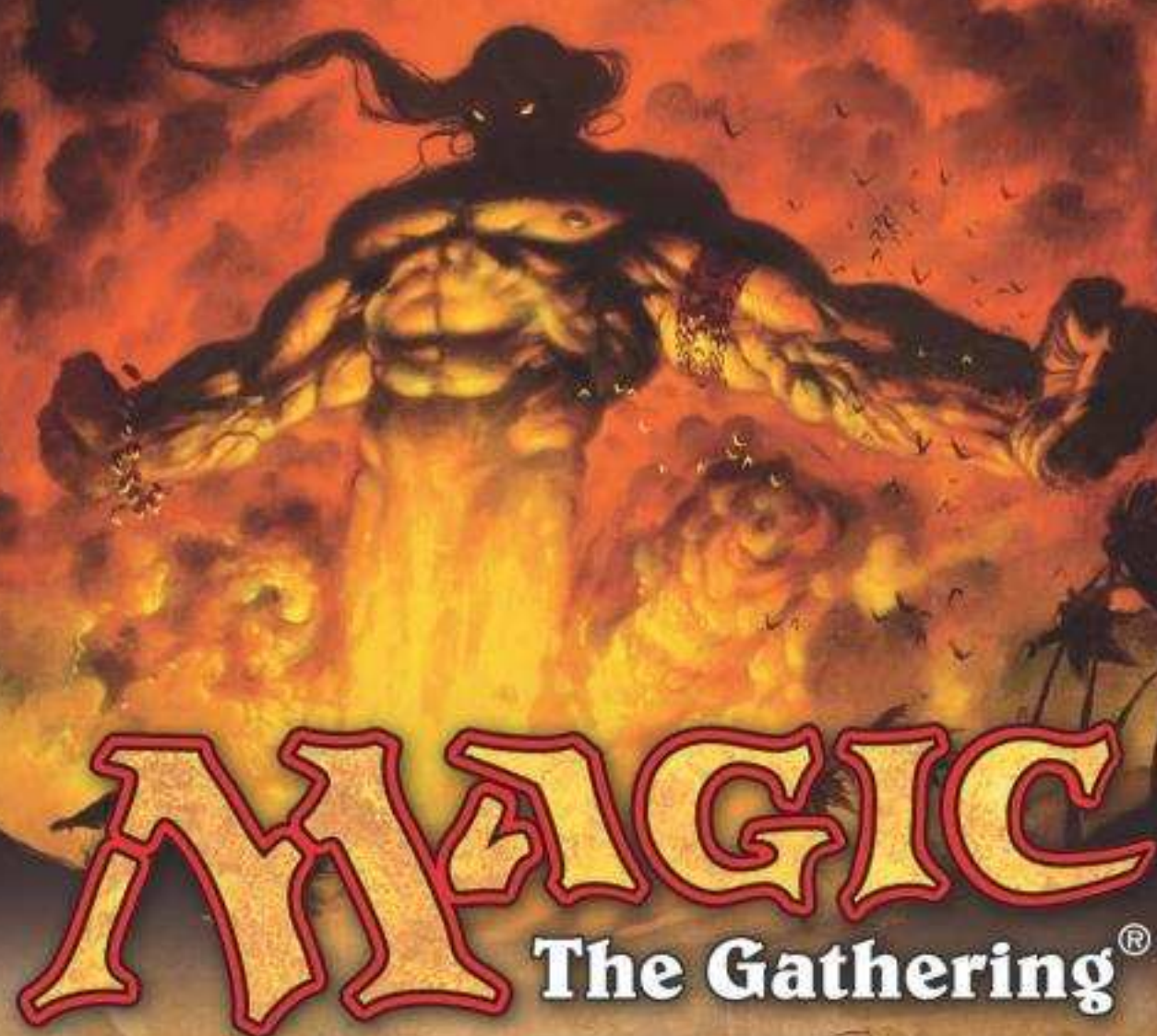
Считаете иначе? Не вопрос. Как оно будет на самом деле, не знает никто. Но если у вас есть некая стройная теория по этому поводу, то пишите нам. В заголовке письма обозначьте «Компьютерное будущее». Если найдется какая-то достойная версия — обязательно опубликуем на страницах «Почты».

ПИСЬМО №1

ПОДДЕРЖИ РОССИЙСКОГО ПРОИЗВОДИТЕЛЯ!

День добрый, уважаемые Светлана и Алексей! Хочу поделиться с вами одной идеей. Не знаю, реально ли ее реализовать, но попытаться, на мой взгляд, стоит. Я предлагаю создать «фонд поддержки российской игровой индустрии и киберспорта», на который читатели «Игромании» будут отправлять денежные суммы, кто сколько сможет.

Через некоторое время премировать молодых перспективных разработчиков и киберспортсменов. Но в первую очередь



Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье".
- Магазин "Апегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Долгопрудный. Клуб "Манускрипт", ул. Циолковского д.10, тел. 8-926-264-7865; Екатеринбург. Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281. Интернет-магазин: www.magicportal.ru; Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, dmitrykoptlov.net; Красноярск. Маг. "CD-DVD СТЕК", Ул. Урицкого, д. 52, тел. 8-3912-65-2571; Казань. Клуб "Бастион", ул.Тукая, д. 62, тел. 8-843-240-8835; Новосибирск. Магазин "Ice Hunter", Красный пр-т, д. 70, renk@online.nsk.ru; Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-25-88; Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 8-909-2875249, rudayar@hotmail.com; Пермь. Клуб "ДТЮ", ул.Советская, д. 56, тел. 8-902-478-9699, amber-sop@mail.ru; Ростов на Дону. Компания "Энджин", тел. 8-863-267-0333, buyen@engine.ru; Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@yol.ru; Санкт-Петербург. Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44-б, тел. 8-812-973-158; Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_sobira@mail.ru; Тамбов. Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-88-11; Тверь. Клуб. Ул. Желязова, д. 33, Fess@ivcom.ru; Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659; Тольятти. Клуб "Кантрип", ул.Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865, jamiro@avtograd.ru; Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru; Челябинск. ija_murmes@psem.net.



Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru; Украина. Официальный дилер Клуб "Аватар", тел. 380-50-444-6349, maestro33@ukr.net; Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов вы найдете на сайте:

WWW.FANTASY-WORLD.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к официальному дистрибьютеру компании Wizard's of the Coast, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru

ВНИМАНИЕ!
Ты никогда не играл в "Магию"?
Тогда возьми "Быстрый старт"





КОНКУРС "ЖАНРОВЫЙ ВИНЕГРЕТ"

После нескольких месяцев кропотливой работы настало время подвести итоги конкурса. Сначала, дорогие читатели, ратно потрудились вы, изобретая игру нового жанра и умело запихивая весь могучий потенциал идей в рамки тысячи знаков текста. Затем стойкость и самоотверженность проявили уже мы, разбирая, сортируя, выверяя и ранжируя ваши описания. В завершении жюри уже исходило потом отделивая зерна от плевел и выискивая лучшие три работы из итоговой сотни претендентов.

Сразу скажем, что интересных и достойных работ пришло на удивление много, поэтому мы были максимально строги и непреклонны. Все — даже очень хорошие работы, которые не были приведены к оговоренному в условиях конкурса виду, были безжалостно изъяты из очереди претендентов на призы. Но и после этого отличных сценариев оставалось еще очень много. И все же, после длительного совещания и взвешивания всех за и против, жюри пришло к окончательному решению. Фанфары, аплодисменты! Тройка победителей!

3

ТРЕТЬЕ МЕСТО

Автор: anat0m (anat0m@yandex.ru)

Сценарий: Вы микроб, который путешествует по организму человека. Его задача — чтобы человек не смог вылечиться, то есть приходится бегать от эритроцитов, антибиотиков и других лекарств. Начало игры: вы совсем слабенький микроб такой болезни, как ангина. Начинаете вы, соответственно, в бронхах организма человека. Далее начинается экшен с элементами РПГ. Вы перемещаетесь по организму, по ходу дела сражаясь с защитными функциями организма. Постепенно вы набираете опыт, и ваш слабенький микроб постепенно мутирует в более совершенный организм; так, начав вирусом ангины, вы будете принимать новые формы: палочка коха, бациллы... Конечная цель — стать вирусом СПИДа и убить организм, полностью разрушив его иммунитет. Не стоит забывать об опасностях, подстерегающих вас на пути к высшему. Если долго засидитесь на ангине, то организм вырабатывает иммунитет против вас и вы умрете. Оружие микроба на ранних стадиях — скрытность, с более высокими формами появляется новое оружие. Пример миссии — микроб, убегающий от клизмы.

2

ВТОРОЕ МЕСТО

Автор: Александр Веркашанский (rammed@mail.ru)

Сценарий: Жанр игры — «разработчик» оружия. Игра начинается в 1950-м году и продлится до 2050. Игрок — глава КБ одной из «сильных» стран того времени. Цель игрока: создание оружия. Процесс создания оружия состоит из трех этапов: 1. Создание чертежа оружия спец. редактором. 2. Производство и испытание опытного образца. Можно испытывать образец обычными методами, а можно — на живых людях в соответствии с боевыми условиями. В этом месте игрок может сыграть в FPS. Чтобы достать живые мишени, придется постараться. 3. Выпуск образца в серийное производство. В начале игры мы будем работать на Государство, и оно же нас финансирует. Со временем игрок перейдет на самофинансирование и тем самым освободит себе руки: игрок может стать светлым и производить оружие для полиции и самообороны, а может перейти на темную сторону — и производить антигуманное оружие (четырёхствольный дробовик) и продавать оружие террористам. В итоге вы можете стать мегакорпорацией и придумать рельсу, трехствольную ракетницу и так далее.

1

ПЕРВОЕ МЕСТО: НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Автор: Виталий Шестаков, г. Москва

Сценарий: Действие от первого лица. Разработчиками смоделирован остров в океане, на который попадает главный герой. Основная задача на первом этапе игры — выжить и обосноваться на острове. На втором этапе — покинуть ост-

ров и добраться до большой земли. Основной упор при разработке игры сделан на моделирование максимального числа объектов из реальной жизни, а также различных способов взаимодействия между ними посредством игрока. Например, огонь можно добыть трением двух палочек, используя кусок стекла и луч солнца, и рядом других способов. Задача программистов добиться максимального числа способов взаимодействия между различными предметами. Комбинируя различные предметы, можно получить абсолютно новые объекты. Например, палка+лиана+камень=топор, но не по квестовой системе, где лишь одна верная комбинация дает искомое, а по системе логики, изначально заложенной в игру и соответствующей реальности. Результат дает не правильная комбинация, а теоретически возможная. Весь геймплей строится на придумывании максимального числа комбинаций, приближающих игрока к основной цели игры. Интерес подхлещется тем, что на острове регулярно появляются новые предметы.

КРАСОТА БЕСТОЛКОВОСТИ

В завершение разговора хотелось бы отметить, что более половины работ, пришедших на конкурс, были откровенно комичны. Причем вовсе не из-за бестолковости авторов, а из-за желания последних постесняться над играми различных жанров. Например, упомянутый нами еще в условиях конкурса «симулятор Пизанской башни» фигурировал в ваших работах минимум 60 раз, лишь незначительно видоизменяясь. Одни предлагали «симулятор Останкинской телебашни», другие — симулятор Эмпайр Стейт Билдинг.

Поскольку объем журнала не позволяет опубликовать все присланные нам работы прикольно-развлекательного характера (тут и целого выпуска «Мании» не хватит), мы публикуем три работы, присланные одним читателем (**Нестеров А.Н.** — nesterovd@udm.ru), который сумел объединить в одном письме весь потенциал несуразности и бестолковости всех прочих сценариев. Причем сделал это совершенно осознанно.

Симулятор бродячего кота. Вы бездомный кот, который проживает в Москве или в Лондоне, а может быть, в Париже. Ваша задача — бегать по улицам, воровать еду с прилавка либо искать на помойке, драться с другими котами, таким образом поднимая свой авторитет, убежать от собак и ловить мышей. На протяжении всей игры ваш кот будет меняться. Вы можете стать либо авторитетом среди котов, либо котом-воришкой, либо попытаться найти себе хозяина. В начале игры вы можете выбрать окрас, пол, длину усов и хвоста и т.д. Конечная цель игры — выжить и найти свое место в городе. Город будет поделен на районы, которые будут отличаться людьми, проживающими здесь. Например — аристократический район или район для бедных и т.д. От района будут зависеть и условия проживания, и ваши друзья, и враги, цели и задачи.

Симулятор дырокола. Вы старенький, никому не нужный дырокол, находящийся в одном из ящиков шикарной компании. В одно прекрасное утро вам надоело пылиться, и вы решили вспомнить молодость, то есть поработать. Компания состоит из нескольких десятков офисов. Ваша задача — испортить всю бумагу, находящуюся в офисе, будь то важный документ или чистый листок. Во время игры вас будут ловить различные субъекты: начиная от уборщицы бабы Люси и заканчивая солидными людьми, и даже кот по кличке Лентяй, который здесь не работает, а просто зимует. Конечная цель — офис директора, на столе которого лежат важные документы. Будет весело и интересно.

Симулятор ежика. Главный герой игры — ежик, просто ежик, который, как и миллионы советских людей, услышал по радио о начале Великой отечественной войны. Шел 1941 год. В первые дни войны ваш лес подвергся бомбардировке и ваша семья погибла. А вы были пойманы советскими учеными и доставлены в секретную лабораторию, где вас превратили в машину для убийства. Ваши иголки стали ядовитыми, сами вы снабжены миниатюрными бомбами, а в ваш мозг вставлен чип с определенными задачами. Главной вашей задачей является дойти до Берлина и либо отравить, либо взорвать вашими бомбами самого Гитлера, таким образом прекратить войну и спасти миллионы жизней. По пути в Берлин вы будете выполнять различные задания: от убийства немецкого офицера до кражи секретных документов. Ведь вы боец Красной армии. Вы — Ежик-патриот. Вашими врагами будут и спецподразделения СС, которые знают о вас, и даже белки, волки, барсуки, медведи, которые тоже примкнули к заклятому врагу. Ваша цель — помочь Ежику дойти до Берлина.



надо провести опрос среди читателей — вдруг не согласятся? Хотя я считаю, что большинство эту идею поддержат. На этом у меня все. Я желаю вам множество новых ярких творческих идей, сил и желания эти идеи реализовывать!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Идея довольно грамотная, но только реализовывать ее, как мне видится, надо несколько иным способом. Деньги надо собирать не с простых геймеров или читателей журнала (уверена, что большинство не согласится, и будут правы), а например — с крупнейших издателей компьютерных игр. Они в итоге получают информацию о перспективных отечественных разработках и возможность заполучить себе под крылышко доморожденные таланты. К слову, на Западе существует несколько достаточно крупных премий, которые выплачиваются молодым талантам в области игровой индустрии, чтобы они могли раскрутить свой проект или сделать какую-то новую игру.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Трезвость на уровне идеи, увы, не гарантирует ровной походки на уровне реализации. Увы, сейчас подобный подход не для реальностей отечественного игрового бизнеса. Во-первых, круг игоразработчиков достаточно узок, в нем почти все друг друга знают, все уникамы и таланты известны либо заранее, либо сразу же после того, как они сделают что-то выдающееся. Во-вторых, если пытаться выявлять среди тех, кто не может реализовать себя только из-за отсутствия средств, то встает вопрос: а кто и по каким параметрам будет оценивать этих самых «нереализованных»? Специальная комиссия? Издатели? Компьютерные журналисты?

Да, на Западе премии существуют, но только потому, что там есть четкое разделение — монстры-издатели и бесчисленное количество пробующих себя в области игростроя. У нас в игрострое народу вращается куда меньше, как следствие — и проблемы выявления кадров нет. Вполне достаточно КРИ, на которой таланты обычно и обнаруживаются.

А вот лет через пять-шесть — да, вполне возможно, что подобные премии появятся.

ПИСЬМО №2

ИЗ КНЯзя — В ГЯЗИ

Здравствуй, уважаемые всеми читателями Светлана и Алексей! Тема вот такая: почему часто бывает, что игры, неоднократно восхваляемые в разработке вашими редакторами, после релиза оказываются, мягко говоря, «не очень». К таким играм можно отнести Star Wars: Republic Commando (сам не играл, сужу по злобной рецензии Олега Ставицкого), Brothers in Arms, Pariah, Xenos и пр. Даже нормальная графика превращается в какую-то ерунду. Так и ждешь от потенциального хита такой же подставы.

Иван Куликов (leon-is@yandex.ru),
Воронеж.



Полотно «Приехали!» виртуальной кисти товарища Даниила aka Ultras.

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье".
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Архангельск. perhops@rambler.ru, тел. 8-8182-21-2342. Воронеж. Клуб "Арена", ул. Хользунова, д. 104, тел. 8-0732-90-0463. Долгопрудный. Клуб "Манускрипт", ул. Циолковского д. 10, тел. 8-926-264-7865. Екатеринбург. Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281. Интернет-магазин: www.magicportal.ru. Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 82, daminc@uol.net. Красноярск. Маг. "CD-DVD-СТЕК", ул. Урицкого, д. 52, тел. 8-3912-65-2571. Казань. Клуб "Бастион", ул. Тукая, д. 62, тел. 8-843-240-8835. Новосибирск. Магазин "Ice Hummer", Красный пр-т, д. 70, reyk@online.nsk.ru. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-98. Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гайдара, д. 100, тел. 8-909-2875249, rudeyan@mail.com. Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8839, amerson@mail.ru. Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53. Ростов на Дону. Компания "Энджин", тел. 8-863-267-0333, buyet@engine.ru. Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, treddy@rol.ru. Санкт-Петербург. Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44-б, тел. 8-812-973-158. Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_sobra@mail.ru. Тамбов. Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-88-11. Тверь. Клуб. Ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru. Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659. Тольятти. Клуб "Кантри", ул. Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777 1865, jamiro@avtograd.ru. Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru. Маг. "CD-Land": ТЦ "Премьер", ул. 50-лет ВЛКСМ, д. 63; ЦУМ, ул. Орджоникидзе, д. 63, эт. 3; Челябинск. lja_migomoc@piset.net. Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru. Украина. Официальный дилер Клуб "Аватар", тел. 380-50-444-6349, maestro33@ukr.net. Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru



ВНИМАНИЕ!

Онлайн-версия
игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый гейм-плей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к
производителю игры, ООО "Мир Фэнтези",
тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На мой взгляд, причина в пресловутых рекламных ходах, применяемых разработчиками при «продвижении» своего проекта в геймерские массы. Ухищрений, на которые часто идут создатели той или иной игры, чтобы мы потом купили их творение, сотни. И скрины в «Фотошопе» доводят, и графику, рендеренную в 3DS Max, за реальную игровую выдают, и в пресс-релизах сулят такое, что любая игра, даже самая распродажная замухрышка, кажется новым словом в жанре.

А потом случается релиз, и на свет божий вместо прекрасной бабочки выползает хромоногая гусеница, которая так и не набралась силенок, чтобы удачно пройти метаморфоз. Но мы-то уже ушики развесили, лапша до самого пола свешивается, хоть вокруг шеи обматывай, и бежим в магазины, лихо потрясая кровно заработанными. Приносим коробочку домой, а там, бац... жирная волосатая гусеница без намека на крылья.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

С рекламщиной все понятно. Она есть, и от нее никуда не деться. Продавец гнилых урюков до звона в ушах и посинения носа будет доказывать, что его урюки самые лучшие в мире. Если же гнильем за километр несет, то построит свою рекламную компанию так, что вонь урюков будет не недостатком продукта, а уникальной особенностью, выгодно отличающей данные урюки от урюков продавца из соседней лавки, у которого они распространяют не на километр, а лишь за 500 метров.

Ситуация в игрожуре обстоит таким образом, что пока сам не пощупал релиз или хотя бы не подергал за упругий хвост промежуточную бета-версию игры, ни за что нельзя ручаться. Догадки — суть превью по пресс-релизам — можно строить только на основе заведомо приукрашенной разработчиками и издателями информации. Профессиональный игрожурналист часто пятой точкой чует, где именно разработчики чуть привирают, где лукавят, а где откровенно «гонят». Но даже и в этом случае релиз часто не оправдывает ожиданий.

Выход в данном случае, по сути, только один. Ездить к разработчикам, пинать их тяжелыми кирзовыми сапогами по нежным телам, чтобы показывали, показывали и еще раз показывали то, что у них на данный момент уже сделано. Мы, по понятным причинам, ездим и смотрим в основном отечественные проекты — за рубеж съездить мы, может, и рады были бы, чтобы написать вам максимально объективное превью, да только западные игростроевцы держат альфа и бета-версии своих игр в строгом секрете до победного. Боятся, что все увидят «жутких волосатых гусениц» и не купят заветные коробочки...

ПИСЬМО №3

ПРОДАВЦЫ-СПЕЦИАЛИСТЫ

Здравствуй, товарищи Светлана и Алексей! Хочу рассказать вам о случае, недавно произошедшем со мной. Однажды я зашел в магазин CD-дисков. Спросил Sims 2: University. Один продавец-консультант сказал, что игра закончилась. Другой побежал и принес мне оригинальную The Sims. Первый поинтересовался, какими еще жа-

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должна быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно продемонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромании: мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень

интересную тему (на ваш взгляд), пролистайте 3-4 последних номера журнала и проверьте, не обсуждался ли уже этот вопрос в «Почте».

— Сам текст письма по объему должен быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Но это сложно. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за большого объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



нами я увлекаюсь. Узнав, что это RPG, он рассказал мне о новом Bard's Tale, о своем мнении об этой игре, о грядущем Fable и т.д. Такого интересного и знающего в плане PC-игр продавца я видел впервые.

На следующий день я пришел туда же, чтобы просто ПООБЩАТЬСЯ с ним. Но, к моему сожалению, у него был выходной. Я спросил в шутку у подошедшего продавца, есть ли у них вышедшие 5 лет назад Evil Islands? А, ты говоришь о Sacred? — спросил «консультант». Я не ответил, а вышел из магазина и задумался. Как можно терпеть людей, которые на вопрос «какой у вас PC» отвечают — «самый навороченный», а в характеристиках: 1800 MHz, 256 RAM, 64 MB видео и т.п. «Когда отключается интернет, модем тоже отключается?» — спросил у меня однажды знакомый, учащийся на программиста(!). Много ли еще таких «специалистов», как с ними быть?

Я часто сталкиваюсь с такими людьми, а вы? Прошу по возможности высказать свое мнение. Заранее благодарен.

Олег, ваш постоянный читатель
(lordquest@yandex.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Странный вопрос — «как с ними быть». Подобные люди были, есть и всегда будут. От этого никуда не деться. Если хорошенько распотрошить анналы своей памяти, то можно вспомнить тот недалекий день, когда и вы сами (и я, и он, и она) знали не намного больше, делали ошибки еще безобразнее, а про RPG думали, что это адский гибрид электромолокотки с бензоотверткой.

Классификация пользователей по уровню интеллекта гласит, что есть хакеры, которые все знают, все умеют. Есть чайники, которые

пока не очень умеют, но активно учатся. И есть ламеры, которые не умеют и не пытаются научиться. Последних, понятно, большинство, но не стоит делать скоропалительных выводов. Ранние стадии развития «чайника» мало отличаются от любой стадии существования «ламера». И кто есть конкретный пользователь, на самом деле покажет только время.

Я в подобных случаях подхожу к вопросу спокойно. Без эксцессов. Если человек просит, объясняю, что к чему. Если вижу, что учится — объяснения продолжаю. Если вижу, что все идет впустую или мне просто не интересен данный индивид — не трачу времени. Но уж точно не возмущаюсь фактом существования ламеров.

Можно до разрыва пупка сетовать, что на улице идет дождь — он от этого не прекратится. А можно относиться к дождю просто как к погодному явлению.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я тоже регулярно, хотя, увы, не так часто, как хотелось бы, встречаю продавцов компьютерных игр, которые детально разбираются в вопросе. Могут чуть ли не лекцию по любой игре прочитать, дельный совет дать. И хотя мне их советы редко бывают нужны — все-таки, работая в редакции, я так или иначе знаю обычно больше их — с ними действительно приятно поговорить. Приходишь в магазин за джевелом и зависаешь там на час, просто разговаривая с человеком. Общие интересы дорогого стоят, а уж когда уровень подкованности собеседников приблизительно одинаков, то это вообще здорово.

На вопрос же «что делать с ламерами» могу дать дельный совет: давать им почаще читать «Игроманию» и «развивающую» ком-

пьютерную литературу. Бестолковость, как известно, лечится только учением — и желательно не в гомеопатических дозах.

ПИСЬМО №4

НЕДОСТАТОК НАСИЛИЯ В ИГРАХ

Здравствуй, Алексей и Светлана. Сегодня я хотел бы поговорить о жестокости в играх. Но не о том, что ее в играх много, а о том, что ее мало. Почему компании, делающие игры, брезгают кровью и насилием? Почему в шутерах мало крови, а в большинстве RTS ее вообще нет? Давайте посмотрим на BATTLEFIELD 2. Игра интересна в основном сетевой игрой с ее командным духом. Только благодаря голосовому управлению и ранговому продвижению BF2 стал по-настоящему интересным! Но разве эта игра не стала бы интереснее и веселее, если бы в нее добавили кровь и отлетающие части тела? Все-таки было бы интересно посмотреть, как человек наступает на мину и после взрыва, оставшись без ног, умирает в собственной луже крови. Или как артиллерийский снаряд разрывает человека в облаке крови! Сразу вспоминается BLOODRAYNE 2.

Кстати, о BloodRayne. Эта игра интересна тремя вещами: кровью, жестокостью и главной героиней, от которой и я без ума. Но как ни крути, игра тянет максимум на три с плюсом. А ведь если бы над игрой поработали еще полгода и добавили в нее что-то кроме бездумной мясорубки, то она могла бы похвастаться как минимум четверкой. Но вернемся к делу. После всего прочитанного вы, наверное, считаете меня садистом, но задумайтесь — разве вы, как и половина человечества, не ждете выхода многообещающего F.E.A.R., который объединил красоту slo-mo Max Payne и кровавость Soldier of Fortune 2. Ведь если бы из F.E.A.R. убрали кровь, эта игра не отличалась бы от остальных неудачных попыток клонирования slo-mo. Так что не судите меня строго. Каждый в душе, играя в какой-нибудь шутер, хочет взять пулемет и сделать из первого попавшегося кровавое месиво, но не с каждой игрой это получится (даже с BF2). Все гениальное просто, но только не для разработчиков игр. Это уже даже раздражает!

С уважением,

Скрябин Роман (S1RUS@inbox.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Несколько отвлеченных эпизодов.

Плоский уровень. Буйство красок. По уровню перемещаются розовые червячки, вооруженные до зубов. Вот один забрался повыше, оседлал корявый мухомор, прицелился из базуки, нажал на пуск... Ракета прочертила в воздухе белую полосу и взорвалась в метре от червяка противоположной команды. Разваленная черепная коробка, мозги по всему уровню, кишки несчастного кольчатого, размотанные по земле, кровища заливают экран...

По хитрому лабиринту перемещается желтый колобок. Ест точки.



Кровавый сюр от максималиста Villain.

Спорт-опрос

от журнала "Игромания" и компании "Трасса"

(эксклюзивного дистрибьютора марки Vans в России и СНГ)

при поддержке компании Gillette

Друзья! Мы предлагаем вам возможность принять участие в небольшом сезонном анкетировании на тему - только не удивляйтесь - спорта. Да-да, мы в "Игромании", как и все нормальные люди, тоже, знаете ли, не чужды здорового образа жизни и всего, что с ним связано... Так или иначе, всем ответившим на наши вопросы и приславшим анкету в дорогую редакцию мы заранее выражаем большую игроманскую благодарность, а некоторым из ответивших даже обещаем вручить весьма полезные в хозяйстве призы.

Трое счастливиц (которых мы определим проверенным как мир методом жребия), приславших свои анкеты, получат замечательные подарки, весьма полезные для... правильно, занятий спортом! А именно:

Во-первых: топовые кеды марки Vans и джинсы Vans!

Во-вторых: стильную футболку Vans в комплекте с... тоже джинсами Vans!

И, в-третьих: модную кепку Vans с... да-да-да, джинсами Vans в придачу!

Кроме того, 25 человек, не вошедших в тройку счастливых обладателей кед, футболок и кепок, получат не менее полезную в хозяйстве вещь: набор Gillette Series (гель для бритья + афтершейв) от фирмы Gillette! Так что - дерзайте!



Gillette®

А вот, собственно, и сами вопросы:

(подчеркните правильный вариант ответа)

1. ФИО

2. Возраст

3. Страна, город проживания

4. Занимаетесь ли вы спортом?

- a) да
- b) нет

5. Из обычного спорта больший интерес вызывает:

- a) футбол
- b) баскетбол
- c) волейбол
- d) хоккей
- e) другое

6. Из экстремального спорта вам интересен более всего (можно выбрать не более двух вариантов):

- a) скейтбординг
- b) сноубординг
- c) роликовый спорт
- d) серфинг
- e) кайтинг
- f) горные лыжи
- g) другое

7. Интересно ли вам хоть раз попробовать один из перечисленных выше видов спорта (см. вопрос 6)?

- a) да
- b) нет

8. Играете ли в спортивные компьютерные игры:

- a) да, играю (укажите, в какие именно)
- b) нет, не играю

9. Приняли бы вы участие в киберспортивном турнире по спортивным играм?

- a) да
- b) нет

10. Обращаете ли вы внимание на рекламу молодежной спортивной одежды/обуви в печатных изданиях?

- a) да, обращаю, мне это интересно
- b) могу обратить внимание, если она оригинально/красиво подана
- c) не обращаю, сразу перелистываю

11. Насколько для вас важен стиль при выборе спортивной одежды/обуви?

- a) важен
- b) важен, но не слишком
- c) не важен, меня не волнуют такие вопросы

12. Знакома ли вам марка Vans?

- a) конечно, у меня есть товары этой марки
- b) да, где-то слышал это имя
- c) нет, не знакомо

13. Что такое Vans?

- a) марка бытовой техники
- b) марка культовой обуви для занятий экстремальными видами спорта
- c) новая компьютерная игра
- d) не знаю

14. Какой известный панк-коллектив спонсирует компания Vans в России?

- a) Иванушки International
- b) Наив
- c) Сливки
- d) не знаю

15. Самый известный западный про-скейтер VANS:

- a) Michael Shumacher
- b) Geoff Rowley
- c) Zineddin Zidane
- d) не знаю

16. Родина VANS и год основания компании:

- a) 1901 - Африка
- b) 1966 - Калифорния (США)
- c) 855 до н.э. - Египет
- d) не знаю



Вашу заполненную (посмотрите внимательно - не пропустили чего?), вырезанную из журнала и упакованную в конверт анкету будут с нетерпением ждать по адресу:

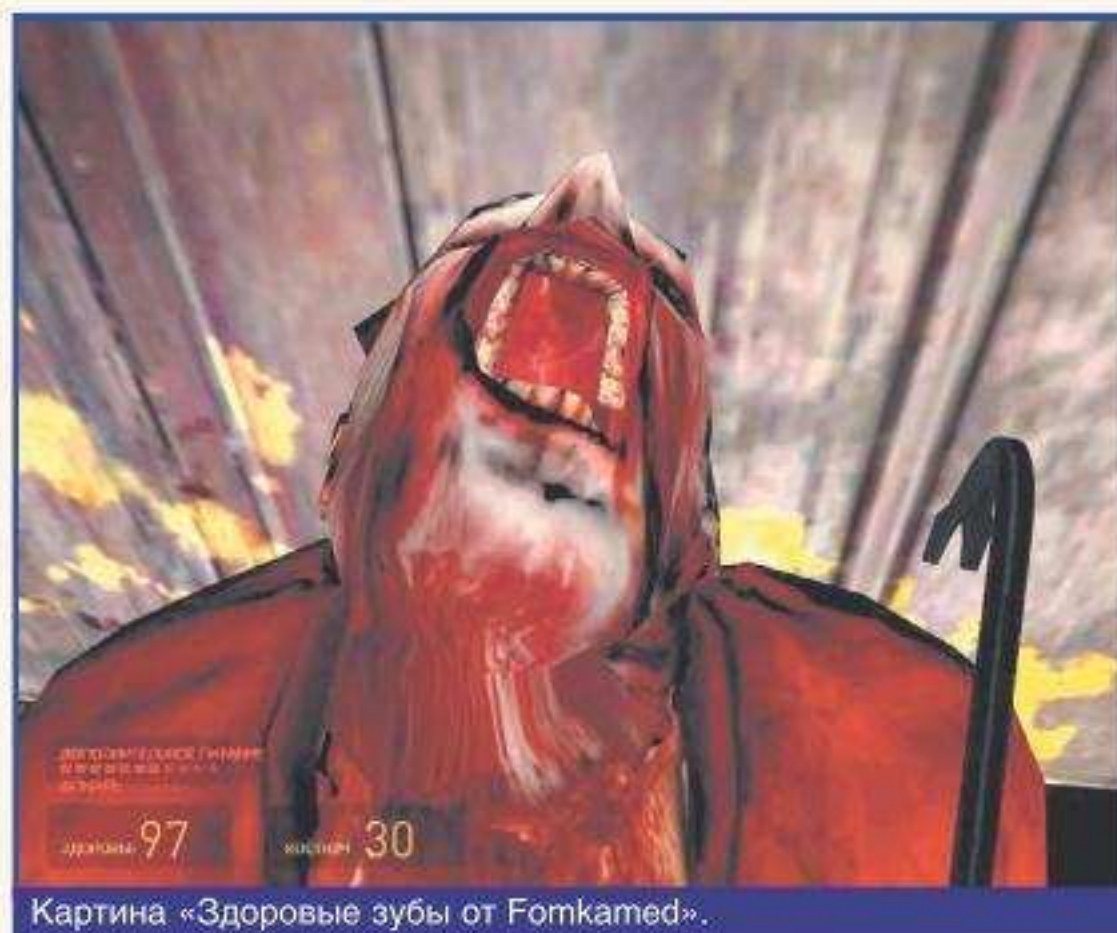
111524, г. Москва, ул. Перовская д. 1 ("Игромания")

Внимание! Не забудьте сделать на конверте пометку "Спорт-опрос"!

Если же вам по каким-то соображениям вдруг не захочется полосовать журнал ножницами, то знайте, что ваши ответы будут также приниматься по электронному адресу sport@igromania.ru. При отправке нам электронного письма убедитесь, что вы по пунктам ответили на все наши вопросы (то есть ваше послание должно выглядеть примерно так: 1. Иванов Иван Иванович 2. 18 лет 3. Россия, Москва... и так далее до 14-го вопроса). Учтите, что незаполненные или заполненные наполовину анкеты не будут допускаться к участию в розыгрыше!

Удачи!

Прием анкет от населения продлится до 31 января 2006 г. включительно.



Картина «Здоровые зубы от Fomkamed».

Убегает от врагов. Неожиданно хитрый супостат нагоняет нашего желтобокого героя и начинает по кусочку отгрызать от него сочную мякоть. Из перегрызенных сосудов бьет фонтаном кровь, из-под желтой кожи сочится сукровица. Колобок орет от боли, но враг не знает пощады. С хрустом он перегрызает пакману хребет. Геймовер.

Зарисовки эти к тому, что хорошая игра — выверена во всем. В ней каждый элемент находится строго на своем месте, не затеняя другие. Насилие — это один из элементов геймплея. И далеко не в каждой игре он должен присутствовать в мозговывлетающей, кровейзливающей или какой-нибудь другой жиловырывающей форме. Геймплей BloodRayne построен на насилии. Убери хлещущую из артерий кровинушку, ограничь трюки по расчленению противника — и останется пустышка. Мыльный пузырь. И никакая харизма главной героини игры не спасет.

Прибавь кровавости BF2 — и, во-первых, отчасти пострадает элемент командной игры. Игроки будут стремиться эффектно убить противника. Засилие нубов на серверах и кровавая вакханалия гарантированы. А во-вторых, количество официальных соревнований по игре было бы резко ограничено — не все согласятся проводить забеги в откровенно мясной action. Одно дело гротескные джибзы, совсем другое — реалистичная картинка, до боли напоминающая кадры из военных кинохроник. Политкорректность еще никто не отменял. Или кто-то считает, что коммерческий интерес не довод. Вынужден огорчить: довод — и серьезный.

Да, некоторым играм не помешало бы добавить «кровавых» элементов. Но ничуть не меньшему числу игр пошло бы на пользу, если бы крови в них было поменьше.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Категорически не согласна насчет F.E.A.R.. Конечно, обилие крови делает игру более зрелищной, в особенности моменты со slo-mo, но даже если полностью убрать из нее жидкость из внутренних резервуаров человеческого тела, игра будет отличной. В том же Max Payne крови было на порядок меньше, и это не помешало ему стать хитом.

Я придерживаюсь мнения, что излишнее насилие оправдано только в играх, которые, как уже упомянул Алексей, на этом самом насилии построены. BloodRayne, Postal и им аналогичные, но прочим играм, в которых изюминка геймплея в другом, излишнее насилие строго противопоказано. Оно отвлекает внимание геймера, не дает сосредоточиться на главном.

ПИСЬМО №5

ЕЩЕ ОДНА «МАТРИЦА»

Категорически вас приветствую Старпом и Светлана! Я вот, собственно, по какому вопросу. Есть такая фраза: «Вся наша жизнь игра». Быть может, она несколько глубже, чем принято считать? Что если не мы играем в игры, а нас играют! Т.е. все мы боты по своей сути. Набор электросигналов. С разными текстурами, моделями (народы мира и полы) и скриптами поведения (типология характеров по Юнгу). Все наше существование необходимо только для того, чтобы уз-



нать, пригодна ли для заселения планета типа М (Земля). Плюс побочный увеселительный эффект для мегарасы мегаиннопланетян. Проверить это, конечно, невозможно внутри системы или крайне трудно. Причем игра довольно разнообразна по своей сути. Жанр варгейма, к примеру, существовал очень давно. Но одновременная прорисовка большого количества юнитов хромала, да и достойного вооружения никто не придумал. Расцвет жанра пришелся на начало XX века (в земном исчислении) — 1914 год (поддержка большого количества юнитов, новое оружие, зачатки авиации и танков). 1939 год — вторая часть популярной стратегии! Поддержка танков, авиации, ковровые бомбежки и геноцид ботов! Возможность создать при прокачанном скилле науки и экономики супероружие — ядерную бомбу! Оцените мощь и силу на ваших противниках. Такое могло быть написано на любом диске с игрой за 150 рублей в ларьке метро.

Холодная война — игра на стыке жанров стратегии, экономического и политического симулятора. Реинкарнация — не более чем превращение умершего бота в другого бота! Наиболее яркие люди в истории — пользователи игры «Галактика». Гитлер, Мао, Сталин, Черчилль, Леонардо да Винчи. У них всегда было больше как поиграть в жизнь поинтересней.

Иисус — безусловно сам создатель игры. Лично вносил оживление в геймплей. Космическое небо — не более чем панорамный jpg! Вот так то! Смеяться или плакать — выбирайте сами. Ну все, мне пора скилл личной жизни прокачивать. Ботиха зовет.

Весьма заурядный пользователь SanchezZ (Павлов Александр, sanchez@sibpress.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Павел, вы снова обратились к популярной в последнее время теме жизни-«матрицы», несколько видоизменив ее. Отвечу только потому, чтобы взглянуть на вопрос чуть с другого ракурса. В «Письме номера» Алексей немного рассказал о физиологии головного мозга человека, я же об-

рашу внимание еще на один момент.

Несмотря на то что наш с вами мозг лучше мозга любых других существ приспособлен для синтеза новой информации, все же значительно лучше он оперирует с информацией, которая есть в памяти, то есть с опытом. И почти все логические построения так или иначе оперируют так называемыми «опытными» понятиями. Синтезировать же что-то радикально новое, доселе вообще не существующее, крайне сложно. В истории человечества подобные открытия можно буквально по пальцам пересчитать (да и то еще вопрос, совершенно оно новое или состоит из чего-то ранее известного).

Так что количество аналогий между жизнью, выступающей в данном случае в роли «опытной» информации, и играми (нечто новое, построенное на основе имеющегося опыта) можно проводить до бесконечности. Вот только вопрос, какой в этом смысл?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Немало людей погибло, утратив веру в реальность мира. Наиболее удачливые всего лишь сошли с ума. Желаете присоединиться?

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Очередная серия ваших монументальных веб-творений, призванных сокрушить интеллектуальную оборону читателей, повергнув их в благоговейный трепет и священный ужас. Внемлите, но не забывайте, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.spg.jino-net.ru — сайт об играх, программах и железе. Веб-портал прогеймеров города Саров.

2. <http://gamefear1.narod.ru> — небольшой фан-сайт по игре F.E.A.R. Обои, видеоролики, скриншоты и новостная лента.

3. <http://hitman.km.ru> — отличная страничка по всем играм серии Hitman. Особое вни-



Отличный коллаж от постоянного читателя и участника форума Stazar.

мание на раздел Download, где автор ресурса приготовил для посетителей немало вкусного.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Расставаться всегда намного сложнее, чем встречаться, а писать заключительные строчки куда тяжелее, чем вступительные. Лихорадочно перебираешь в голове все, что так хотелось сказать, но не хватило места, что можно было написать, но не успела придумать, что надо сказать в следующий раз, но обязательно забуду... Поэтому перестаю рефлексировать на пустом месте, а просто крепко обнимаю вас и желаю весело провести время за любимыми играми до следующего выпуска «Почты». До скорого.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

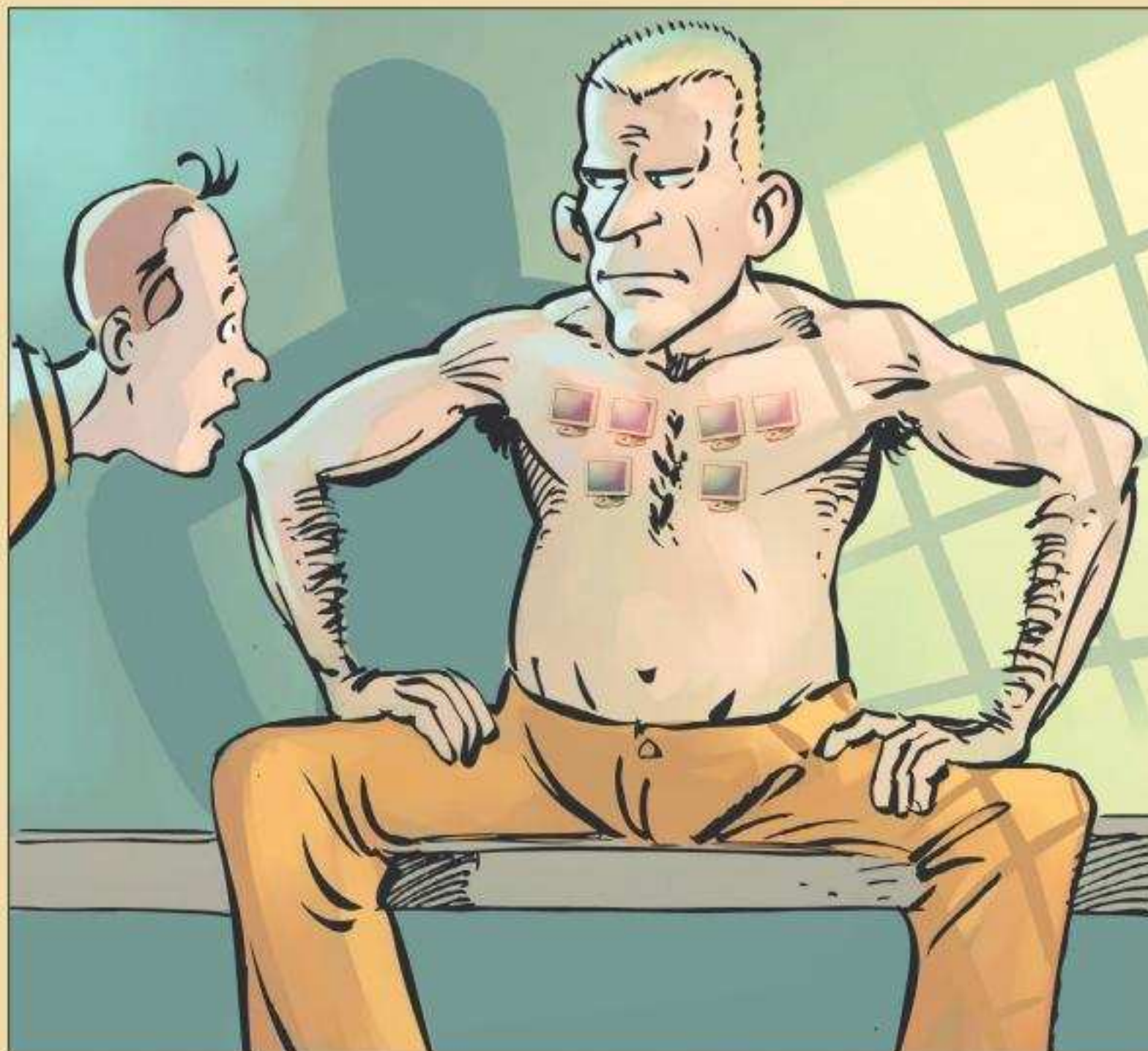
Очередной выпуск «Почты» резвой рысью пересек финишную черту номера. При этом супостат умудрился вовремя стартовать, не подвернуть лодыжку на дистанции и не сбиться с ритма, за что ему, а заодно и вам, принявшим непосредственное участие в его создании, мужественно жму руку. Надеюсь, вы уже сейчас, вооружившись стилем и чернилами, склонились над листом бумаги и выводите каракули гениальных вопросов, на которые мы ответим в следующем номере?! Замызганная клавиатура с остатками кофе на клавишах, впрочем, тоже сгодится. С нетерпением ждем ваших, вне всяких сомнений, гениальных опусов, чтобы умело анатомировать их в ближайшем будущем. До скорых встреч. Почаще улыбайтесь и не кашляйте! ■



Футбольная акробатика и дружеские объятия в «стенке» от Дмитрия Еременко.



0681954621



Маньяк

Солнце весело светило в окно, оставляя на полу камеры квадратную сетку восемь на восемь. Большой рыжий таракан выбежал погреться и был немедленно прибит в квадрате В-6 метко пущенным с верхних нар ботинком.

— Скукота, — сказал вор в законе Облом, почесывая татуированное пузо.

— А снаружи сейчас весна, птички поют, — подхватил плюгавый мужичонка по кличке Глюк, которому, кажется, самой судьбой было предназначено ходить в шестерках.

— Не трави душу, падла, — лениво отозвался Облом.

— Скорее бы уж и впрямь, что ли, на этап, — неожиданно поддержал Глюка Моченый с соседних нар. — Чем тут париться в ожидании...

— Этап начнется — так будешь париться, мало не покажется, — авторитетно перебил рецидивист Штырь. — Тут-то ничего еще, жить можно. А там тебе такое устроят... У тебя режим-то какой?

— Строгач, — гордо ответил Моченый, мотавший свою первую ходку.

— Ну вот. Если сразу не замочат, считай, повезло.

В камере повисла унылая тишина, неожиданно нарушенная звуком шагов и звоном ключей по ту сторону двери. Заключенные заинтересованно прислушались. Глухо лязгнули запоры, дверь отворилась, и на пороге в сопровождении двоих охранников появился бледный долговязый парень, смущенно державший обеими руками узел с бельем.

— Здорово, — стараясь держаться уверенней, сказал он, когда тюремщики вышли и дверь снова захлопнулась.

— Ну, здравствуй, мил-человек, коли не шутишь, — откликнулся Облом, сквозь прищур разглядывая новичка. — Погоняло-то твое как?

— Э... ник, в смысле? Чатский. Это от слова «чат».

— Не мельтеши, пока не спрашивают. Сами грамотные, «Горе от Дюма» читали... Какую тебе статью шьют?

— Кража... — вздохнул новенький.

— Со взломом? — осведомился Штырь.

— Не, защиту еще до меня взломали. Я таскал только, — откровенно сообщил парень.

Штырь презрительно гыгыкнул, радуясь, как легко развел новичка.

— Лох ты, Чатский, — пояснил Моченый. — Кто ж о таких вещах до приговора говорит? Надо говорить — не виноватый я, не знаю ничего, а шьют мне падлы то-то и то-то...

— Да я это, — еще больше смутился парень, — все равно уже чистуху написал. Может, скостят хоть немного...

— А, ну-ну, — осклабился Облом. — И много ты натаскал, чистосердечный ты наш?

— Да не очень. У меня канал-то не особенно широкий. Только двадцать гигов и успел утянуть, как меня замели...

— Фильмов или музыки?

— Да софта в основном...

Глюк присвистнул.

— Плохо твое дело, парень, — констатировал Облом. — За фильмы тоже гребут нещадно, но софт нынче больших бабок стоит. Тут ты серьезно попал, легким режимом не отделаешься...

— Ну, вообще-то от присяжных зависит, — решил возразить вору в законе Штырь. Если среди них программисты будут, может, и скостят.

— Кого ты лечишь? — презрительно сплюнул Облом, попав на плешь Глюку. — Они ж за таким следят, чтоб программисты в присяжные не прошмыгнули...

— Это сколько ж мне вклеить могут? — опечалился Чатский.

— Ну ты кодекс-то читал? — усмехнулся Штырь. — От десяти до пятнадцати.

— Неужто «Квейка»?

— Ну, может, и «Фира», — рассудительно заметил Штырь, — только, знаешь, хрен редьки не слаще. Там тоже десять этапов пройти — мало не покажется, про пятнадцать я уж и не говорю. Мочат только так, с самого старта. Зависит, конечно, от режима сложности, может, тебе по первому разу и скостят до нормального — с учетом чистухи-то... На легкий не рассчитывай, — Штырь поскреб пятерней волосатую грудь, на которой

были вытатуированы шесть компьютеров — по числу ходок в игровую зону.

— Вообще режим — еще не самое главное, — важно заметил Облом. — Главное — куда попадешь.

— Вот-вот, — рискнул поддакнуть Глюк. — «Фир» еще не самое страшное. Куда хуже, если в какую-нибудь леталку угодишь. Там же вообще даже сохраняться не дают, садюги! Они потому леталками и называются — от выражения «летальный исход»...

— Зависни, Глюк, — буркнул Облом. — Опять ты глючишь. Совсе не поэтому, а потому что их много лет проходить надо.

— А на сколько времени вообще это обычно затягивается — ну, в среднем? Те же десять этапов? — оптимистично выбрал нижнюю границу Чатский.

— Ха! — усмехнулся Моченый. — Смотря как проходить будешь. Пока все не пройдешь, не выпустят.

— Да это-то понятно, — заторопился новичок, — я имею в виду, сколько обычно выходит...

— Ты че, фраер, не слушаешь, что тебе авторитет говорит? — с угрозой в голосе осведомился Облом. — Сказано же тебе — смотря куда попадешь. От игры зависит — раз. Ну и от зоны тоже, само собой. От зоны очень много чего зависит. Под Магадан не дай бог тебе загреметь. Там вообще к компу приковывают и жрать не дают, пока до следующего чекпойнта не дойдешь.

— А в туалет? — ужаснулся Чатский.

— До параша цепь дотягивается, — усмехнулся вор в законе. — И то это только сейчас так сделали. А раньше дадут тебе один памперс на весь этап и крутись, как умеешь. Потом какая-то комиссия из Европы прикатила, сказала «негуманно»... А когда тебя бьют с утра до ночи — это гуманно, падлы?

— Кто бьет? — испугался новичок.

— Фашисты или пришельцы какие-нибудь. Или монстры. Сказано ж тебе — от игры зависит, ты че, не въезжаешь? Под Воркутой получше, игровой день нормирован, на прогулку выводят. Больничка опять же: как нервы себе вконец испортишь, дают отдохнуть... Только компы у них глючные. Бывало, дойдешь уже почти до конца этапа, еще чуть-чуть до сохраненки — а тут фигак! — и синий экран смерти. А мусорам что? «Ничего не видели, ничего не знаем. Перезапускайся и проходи с начала». Тьфу, волки позорные... Вот под Красноярском хорошая зона, если, конечно, бабки есть. За бабки там все достать можно — карты уровней, аптечки, стволы крутые, бластеры-шмастеры. В принципе, даже чит-коды у охранников можно купить.

— А без бабок? — не унимался новичок.

— Без бабок, Чатский, — наставительно растопырил пальцы Облом, — в нашем мире везде жизнь фиговая, в том числе в виртуальном. Будешь тащиться по этапам, как честный лох, пока до конца не дойдешь — ну или до ручки, это уж как повезет.

— Пока с катушек не съедешь, — пояснил Глюк.

— И часто... это... съезжают? — с трепетом осведомился Чатский.

— На легких режимах не очень. А на строгае — сплошь и рядом, — ответил вор в законе, явно наслаждаясь эффектом. — Те, кто покрепче, бывает, так всю жизнь и долбят, а пройти не могут. Кого к высшему уровню сложности приговорили — считай, верняк пожизненное. Если читы раздобыть не удастся. Но на зонах, где высший уровень отбивают, за этим следят строго...

У Моченого уныло вытянулась физиономия.

— Вот же падлы, садюги позорные! — заскулил он. — Что творят, беспредельщики! Ну, встретил бы я его в темной подворотне, разве ж я б его так терзать стал? Да пырнул бы один раз пером, и все, отмучился мусор. А они? Годами над людьми изгаляются, пытаются своими играми! Да какая ж падла эти игры придумывает?! Попадись она мне...

Автор иллюстраций —
Александр Ремизов

И
P
МАНИА

ДЕКАБРЬ

5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25

Разработчик: Beenox • Издатель: Activision

X-MEN
LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



ДЕКАБРЬ

5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

Разработчик: Monolith • Издатель: Vivendi Universal, Sierra • Издатель в России: Софт Клуб

ИПРО МАНУАЛ

— Говорят, — приглушенно пробормотал Глюк, — сами же эски их и пишут. Далеко за Полярным кругом, у самого Северного полюса, есть особая секретная зона, такая секретная, что у нее даже номера и координат нет, потому что находится она на плавучей льдине. Жрать там нечего, греться нельзя, потому что, если тепло будет, льдина растает. В ту зону собирают самых страшных маньяков и насильников, таких, чтобы каждый не меньше двадцати невинных душ загубил, да еще особо извращенным способом. Их туда с вертолета сбрасывают. Охраны никакой нет — во-первых, с льдины никуда не сбежишь, а во-вторых, чуть какой легавый зазевайся, они его мигом зубами загрызут. Вот они-то все эти «Квейки» и пишут!

— Брехня, — убежденно заявил Штырь.

— Может, и не брехня, — впервые вступился за Глюка Облом. — Ты сам не впервой по этапам идешь, видел, что в этих играх творится. Разве ж нормальные пацаны до такого додуматься способны?! Нет, весь этот беспредел какие-то отможенные творят...

— Эх, — мечтательно вздохнул Глюк, — вот раньше-то, говорят, житуха была! По любой статье не игру в этапы давали, а срок в годах, от звонка до звонка и ни днем больше. Отсидел — на свободу с чистой совестью, раньше сядешь — раньше выйдешь... А зоны какие были? Работай себе целый день в лесу, на свежем воздухе, а не сиди за компом этим поганым... Спокойно, хорошо, никто тебе нервы не треплет. Если вдруг и начинается какой беспредел, то с пацанами по понятиям договориться можно было, а на легавых жалобу написать, на них тогда еще управа была, ихнее мусорское начальство беспредел не одобряло... А сейчас?! Кому жаловаться, на кого? Инопланетянам — на зомби? Или наоборот?

— Все ты гонишь, — презрительно скривился Моченый, — не может быть, чтобы нашему брату так по кайфу сидеть было.

— Ты, Моченый, самого умного из себя не строй, — возразил очередному скептику Облом.

— Почему не может быть? Игры эти не всегда же были. И ста лет не прошло, как их придумали. А ну-ка растолкайте Деда, пусть он нам про старые времена расскажет, а мы послушаем.

Глюк и Моченый направились к нарам в дальнем углу, на которых целыми днями дремал древний скукоженный старичок из тех, кто, вступив на преступный путь еще малолетками, проводят за решеткой большую часть жизни и под старость, даже если и оказываются случайно на свободе, норовят



поскорее вернуться в тюрьму — там привычнее. Дед долго не хотел просыпаться, сопел, кряхтел и стонал во сне, но наконец разлепил подслеповатые глаза и поднял над шконкой плешистую голову, обрамленную редкими седыми ключьями.

— А ну-ка, Дед, расскажи пацанам, как сиделось в старое время, — потребовал Облом. — Ты ж, небось, баланду хлебал еще в те времена, когда компов этих гадских с играми еще в натуре не было?

— Ну, не такой уж я древний, — проскрипел старичок. — Были, были тогда уже компы, но только на воле, не на зонах — а сидели по старинке еще, от звонка до звонка... Как сидели-то? Ну, по-разному сидели... лес валили, на стройках работали... но вообще ничего вроде, скучновато только. А тогда как раз мода пошла на «гуманизацию пенитенциарной системы», — Дед с явным удовольствием выговорил специально заученную заковыристую конструкцию. — И стали, значит, кумовья со скукотой этой бороться да культурный досуг нам организовывать. Самодеятельность лагерную поощрять, ну там песни-пляски, театры-кино... а потом уже и компы на зонах появляться начали.

— Кончилась, значит, гуманизация, — понимающе кивнул Штырь, — вот так всегда у них, у мусоров...

— Почему это кончилась? — словно бы даже обиделся за тюремщиков Дед. — За компы, правда, тогда пускали только особо отличившихся...

— Беспредельщиков, значит? — подхватил Моченый. — Вместо карцера?

— Да нет же, наоборот — за примерное поведение туда пускали, это поощрение такое было!

— Поощрение? — остоленело переспросил Штырь. — И что ж они там делали?

— Ну, там по интернету лазили, по сайтам всяким, то есть не всяким, конечно, а которые начальством дозволены, письма писали, кто-то даже программировать учился. Если кум особо добрый был, он и поиграть разрешал.

— Погоди, Дед, ты не путай, — перебил Глюк. — Что значит «разрешал»?!

— Да то и значит — дадут тебе, скажем, час машинного времени, вот и играй в свое удовольствие.

— Ты, Дед, ври, да не завирайся, — грозно вмешался Облом. — Какое еще от игр удовольствие?

— А почему нет? — удивился старик. — Мне игры всегда нравились, с воли еще. Сутками, бывало, просиживал. Не знаю, с чего к ним на воле интерес падать стал. А уж как гуманизация до того дошла, что во всех зонах играть стали давать сколько влезет — тут уж я окончательно понял, что на свободе мне делать нечего. Одно плохо — сейчас-то игр не делают почти, в зонах все больше старые гоняют, а я их все проходил по многу раз, на максимальной сложности. Так что теперь не успеешь сесть, как уже снова на волю выставляют: все, прошел, свободен. Вот, правда, слух прошел — кто-то новый аддон к «Фиру» сделал, теперь жду не дождусь первого этапа...

— Дед, — робко пробормотал рецидивист Штырь, — ты шутил, да? Ты их все с чит-кодами проходил?

— Читерство маст дай, — с достоинством возразил старик.

И тут камеру потряс вопль. Это вор в законе Облом, соскочив с нар, метнулся к двери и заколотил тяжелыми кулаками в дверь.

— В карцер захотел? — откликнулся из коридора охранник. — На старший уровень с дефолтным оружием и без бонусов?

Но Облом не слушал.

— Маньяк! — вопил он. — Уберите от нас маньяка! Ему игры нравятся! Нет такого закона, чтобы с маньяками сажать! ■





ТЕСТ 64 О БРАТЬЯХ И ВАРВАРАХ

Некоторое время назад до нас дошла шокирующая информация: многие призы (в первую очередь дорогие) исчезают бесследно, не доходя до адресатов. Исчезают, как в старом анекдоте, на почте. Теперь мы решили доставлять их по другим каналам — более надежным, хотя и более накладным для нас в финансовом плане.

И еще: если посланный вам приз вдруг пропал по дороге — немедленно радируйте по адресу winner@igromania.ru!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

❶ Сюжет *Brothers in Arms: Earned in Blood* подается как рассказ сержанта Джо Хартсока, адресованный полковнику Самуэлю Маршаллу (первая часть была рассказом Мэтта Бейкера). А кто из персонажей будет следующим в этом списке (чтобы узнать это, придется пройти игру до конца)?

- А. Франклин Паддок
- Б. Джеймс Марш
- В. Сэм Коррион
- Г. Джейкоб Кэмпбелл
- Д. Деррик Макконнел

❷ Какой нации нет в *Rome: Total War — Barbarian Invasion*?

- А. Алеманов
- Б. Сарматов
- В. Саксонцев
- Г. Готов
- Д. Греков

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

❸ В *Black & White 2* мысли Существ отображаются в облачках у них над головами. В первой части такого не было.

- А. Сушая правда!
- Б. Ни в коем разе!

❹ В *FIFA 06* есть два вида ударов — обычный и очень сильный.

- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подо-

бранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ «I'm only shooting at kneecaps today!»

- А. *Brothers in Arms: Road to Hill 30*
- Б. *Brothers in Arms: Earned in Blood*
- В. *Call of Duty*
- Г. *Call of Duty: United Offensive*
- Д. «Штырлиц: Танго в пампасах».

❻ «Get up ya Undead bitch!»

- А. *The Bard's Tale*
- Б. *Fable: The Lost Chapters*
- В. *Dungeon Siege 2*
- Г. *Gothic 2*
- Д. *The Elder Scrolls III: Bloodmoon*

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

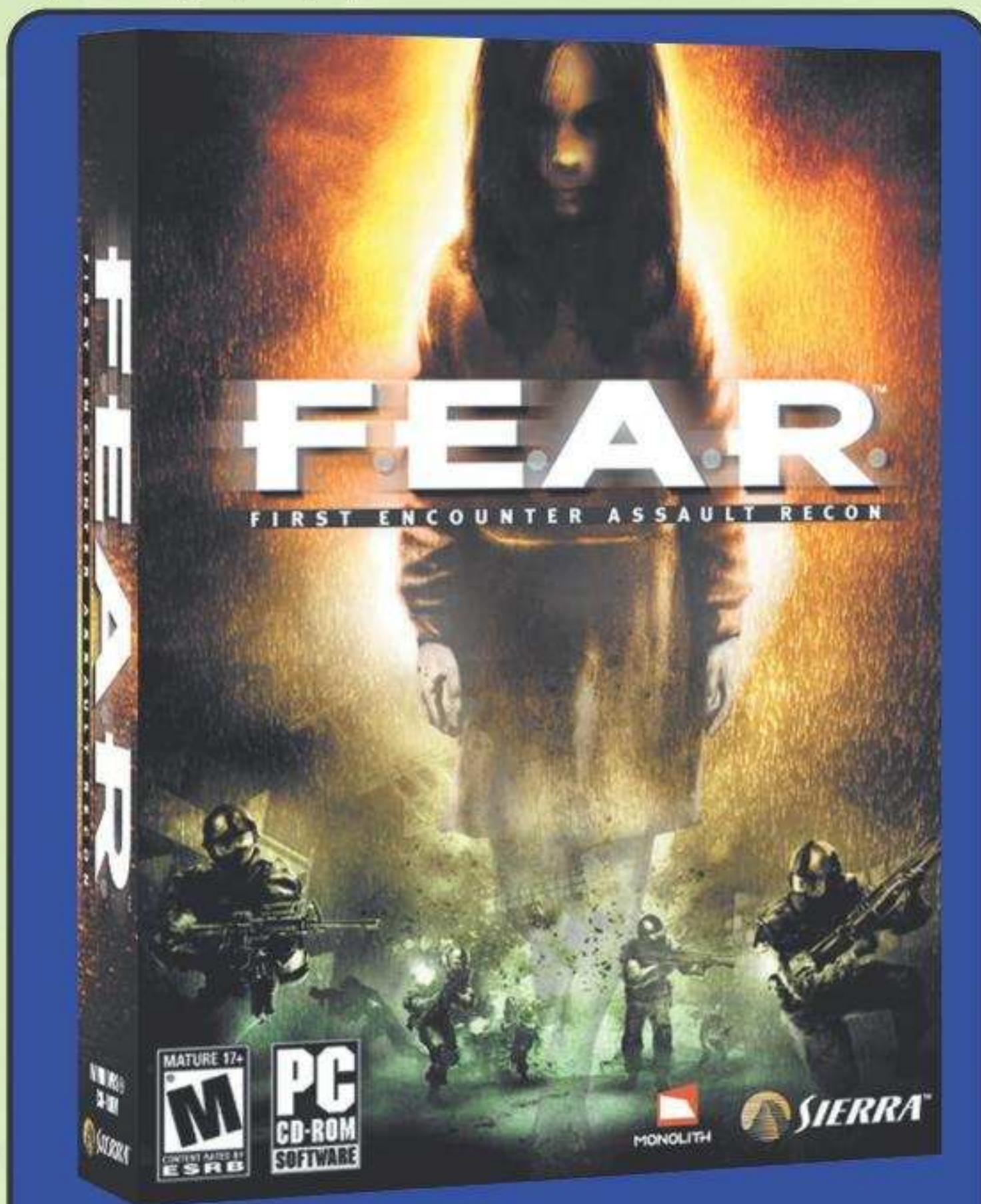
Один-единственный вопрос, но с подвохом. Вам нужно указать правильный вариант ответа (он может быть только один).

❼ С 1999 по 2005 год создатели F.E.A.R. — компания Monolith Productions — выпустили следующие игры (*Condemned*

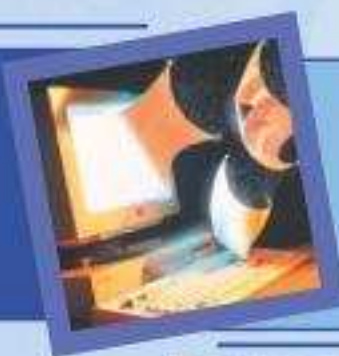
не учитываем: на момент написания этих строк игра еще не вышла — и не факт, что выйдет, когда вы будете читать это; GRUNTZ, *Get Medieval* и *CLAW* тоже не учитываются): *Sanity: Aiken's Artifact* (2000), *Blood 2: Nightmares* (1999), *The Operative: No One Lives Forever* (2001), *Aliens vs. Predator 2* (2001), *No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way* (2002), *Contract J.A.C.K.* (2003), *Tron 2.0* (2003), *The Matrix Online* (2005) и, собственно, *F.E.A.R.* (2005). А какие игры здесь пропущены?

- А. *Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht*
- Б. *Aliens vs. Predator*
- В. *Shogo: Mobile Armor Division*
- Г. Список полный, но у *The Operative: No One Lives Forever* неверно указана дата выхода
- Д. «Где моя пицца, чувак?»

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко



Победители нынешнего «Теста» получают DVD-боксы с лучшим экшеном этого года и одной из лучших игр вообще — *F.E.A.R.: Director's Cut*. Обратите внимание, что это не обычная, а расширенная версия, куда входят фильм о создании игры и короткометражка, где рассказывается о происхождении той самой загадочной девочки Альмы.



СКРИНТУРС

НОМЕР

12

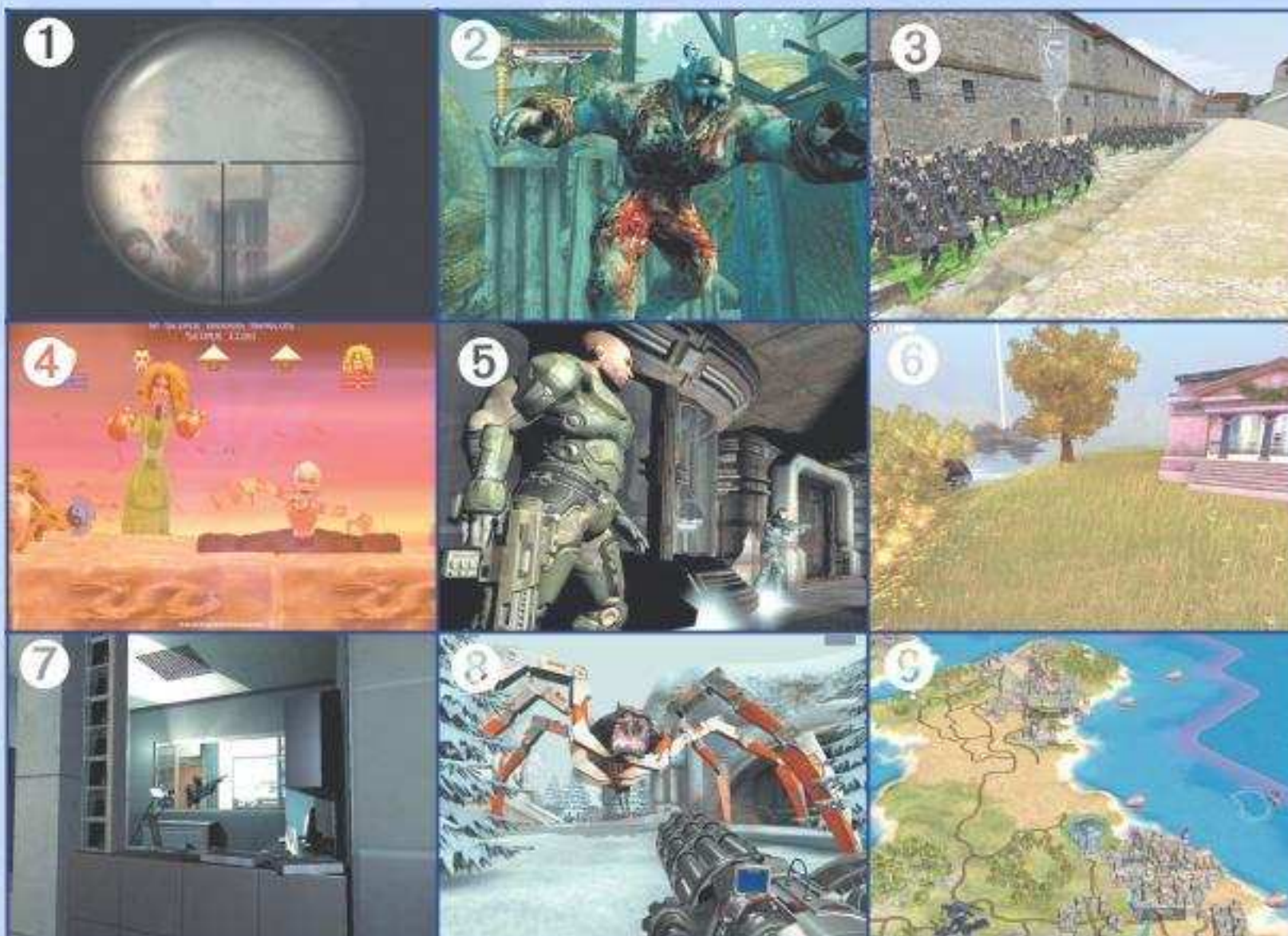
декабрь



В 7654626573*10⁸⁵²³-й раз напоминаем правила «Скринтурса» (для тех, кто с нами впервые, тех, кто подзабыл, и тех, кто страдает болезнью Альц-геймера — по имени шведского геймера Альца, который заболел ею первым): вы отгадываете, из каких игр мы позаимствовали пронумерованные скриншоты, размещенные по соседству, и присылаете нам свои ответы (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**). Среди тех, кто прислал правильные ответы, мы случайным образом отбираем пятерых человек и вручаем им диски с игрой **X³: Reunion**, локализованной и изданной в России компанией «Новый Диск» (www.nd.ru).

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса» — Дормидонт Геймплейко

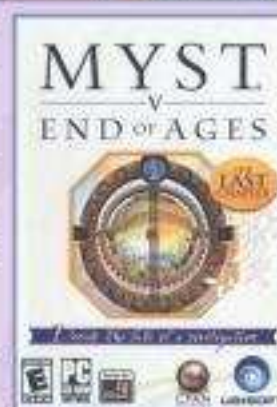


Фотографическая память №12. Декабрь



Не успели мы оглянуться, как «Фотографическая память» отпраздновала свой полугодовой юбилей. Если же вы до сих пор ни разу не участвовали в этом конкурсе, то вот вам правила: вспоминайте, как вы проходили **Brothers in Arms: Earned in Blood** (или проходите ее — если вы этого еще не сделали), расставляйте скриншоты из этой игры в правильном порядке (то есть сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и присылайте нам правильные ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**.

Победители, помимо морального удовлетворения от того, что их имена напечатают в журнале, получают диски с квестом **Myst V: End of Ages**. На территории России эта игра издана компанией «Бука» (www.buka.ru).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2005

Скринтурс №10. Октябрь

На сей раз большая часть «спотыканий» пришлось на долю **Bloodline: Линия крови** и **Diplomacy**. Первую упорно называли то **Postal 2: Штопор Жж0т!**, то **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»**, вторую путали с **Great Invasions** и **Imperial Glory**.

Правильные ответы

1. **Myst V: End of Ages**
2. **Bloodline: Линия крови**
3. **MotoGP 3: Ultimate Racing Technology**
4. **RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!**
5. **Powerdrome**
6. **Fable: The Lost Chapters**
7. **ECHO: Secrets of the Lost Cavern**
8. **Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!**
9. **Diplomacy**

Победители

1. Евгений Карабут (г. Уфа)
2. Рудик Нургалиев (rush_cs@mail.ru)
3. Анвар Кадиев (Казахстан, г. Шымкент)
4. Марина Мирошкина (г. Печора)
5. Александр Копылов (г. Самара)



Всем пятерым победителям «Скринтурса» достаются аудиосистемы Creative SBS560 от компании **ULTRA Computers** (www.ultra-comp.ru). В комплект входят 12-ваттный сабвуфер и пять сателлитов по 6 ватт каждый.



Тест №62. Возвращение к истокам

Как мы и предполагали, никто, кроме нескольких самых отъявленных эрудитов, не поверил, что композиторы No One Lives Forever писали музыку под впечатлением от винтажных порнофильмов, снятых в Европе сорок лет назад (да, это не шутка!). В остальном же наблюдалось редкостное единодушие.

Правильные ответы

1. Г (фильм по мотивам игры Dungeon Siege будет снимать режиссер Уве Болл)
2. Б (разработчики обещали сделать в Fable деревья, растущие в реальном времени, но так этого и не сделали)
3. А (источником вдохновения для композиторов No One Lives Forever служили европейские порнофильмы 60-х годов)
4. А (оригинальная версия Fable вышла на Xbox в сентябре 2004 года)

5. А (цитата из Half-Life)
6. А (цитата из The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay)
7. В (орков из вселенной Warhammer именуют «orks», а не «orcs», как в классическом фэнтези)

Победители

SVEN®



1. Byter (byter667@gmail.com) — акустическая 5.1-система SVEN SPS-860 (30-ваттный сабвуфер, пять сателлитов по 10 ватт каждый, встроенный шестиканальный усилитель и пульт дистанционного управления).
 2. Аскер Кемов (t800_05@mail.ru) — плеер SVEN DVD-1075 (поддерживает все основные форматы записи — MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/CVD/VCD/SVCD/CD/MP3/Kodak Picture CD/JPEG и обладает системой коррекции ошибок пятого поколения).
 3. Виктор Соколов (г. Талица) — мультимедийная 2.1-акустика SVEN MA-331.
- Призы предоставлены компанией SVEN (www.sven.ru).

Фотографическая память №10. Октябрь

Итоги «Фотографической памяти» обычно в комментариях не нуждаются: большая часть читателей исправно шлет правильные ответы, ни в какую не желая ошибаться.

Правильные ответы

- 1) 4
- 2) 5
- 3) 2
- 4) 1
- 5) 3

Победители

1. Олег Лебедь (Тюменская область, г. Лангепас)
2. Давыдова К.И. (г. Екатеринбург)
3. Килихевич Н.В. (г. Хабаровск)
4. Алексей Кузнецов (г. Кисловодск)
5. Сергей Новиков (г. Астрахань)

Перечисленным товарищам достается диск с самой популярной в России (и одной из самых популярных за рубежом) MMORPG Ragnarok Online от компании «Новый Диск».



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (т.е. указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) No Overdose; 2) BloodRayne 2: Big Till's Edition; 3) Codename 3: Panzer 2, Phase 8 Volume 4 v.1.09 build 4014. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, раз-

борчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»,
PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №12, ответы на него с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №2/2006.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.12.2005. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и так далее), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (сами знаете, как ходит бумажная почта).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера, только поступившие в продажу**.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

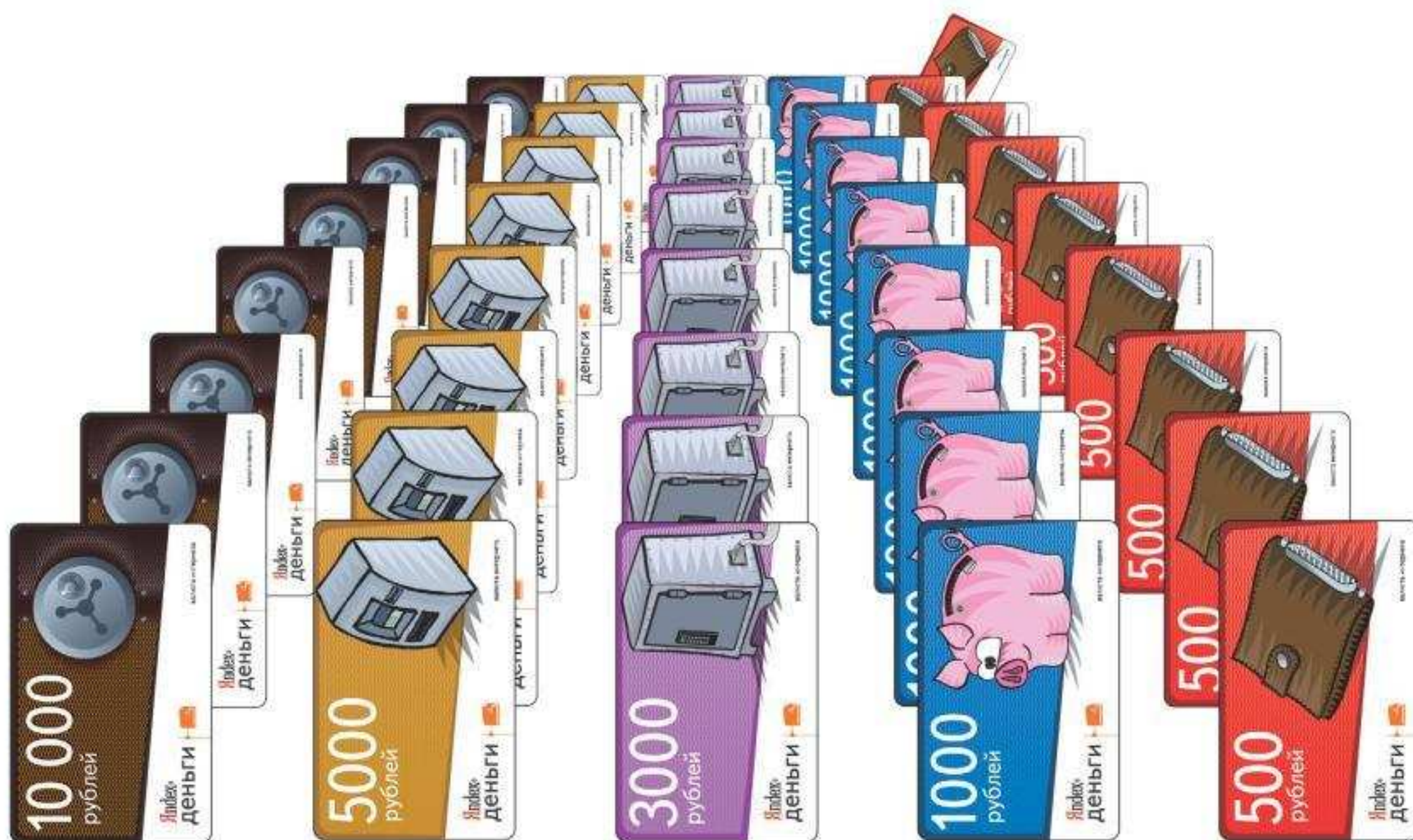


Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

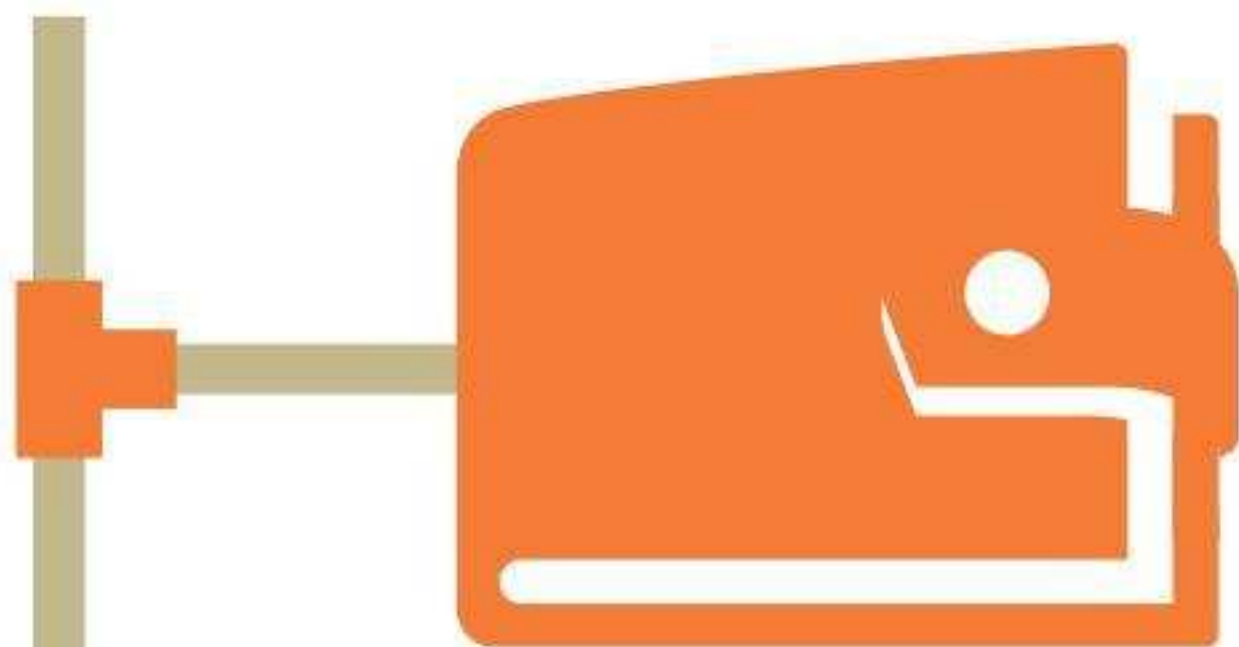
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



Рассчитайсь!



Яндекс. Деньги — единый расчетный центр в интернете. Платите за мобильную связь, интернет, телевидение, коммунальные услуги, не отрываясь от монитора.

money.yandex.ru

Яndex
Найдётся всё



первый молодежный
телеканал

ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



O₂TV ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

**990 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ГРУПП
24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА**

**14 000 000 ПРОГРЕССИВНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ
160 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ**